

第一份由日本遊戲生產商直接支持的電視遊戲雙周刊
1996年8月16日
30
遊戲誌
雙周刊
GAME PLAYERS
MAGAZINE
每本港幣35元
詳盡!!
街機《拳皇'96》
PS《TOBAL NO.1》
單人爆機戰略逐一分析
始動!!
《少年街霸2》對電腦戰攻略
SS《艾拔戰記外傳》完全攻略
極秘!!
館林見晴電話號碼大公開
PS《刻命館》裝陷阱打爆機
PS《KING'S FIELD III》地圖攻略最終回
PS《OVER BLOOD》爆機流程
PS《古惑狼》3D效果比美N64?
PS《FINALIST》非一般迷宮賽車
SQUARE PS最新作——
《FINAL FANTASY TACTICS》
《SAGA FRONTIER》
《武士道之刃》
隨刊附送
遊戲誌
GAME PLAYERS EX
不另收費 請向零售商索取

1996年夏·旺角

遊戲誌SECORD IMPACT發生——

一間屬於真正遊戲迷的遊戲店

最新最齊的熱門遊戲

精挑細選的遊戲精品

令你驚喜的特備節目

全面可靠的信譽保證

親切有善的服務態度

——全因《遊戲誌》之名



NOW LOADING......



隨刊附送

GAME PLAYERS EX

更有效率地為你介紹最新遊戲資訊

SQUARE天下——新GAME、攻略

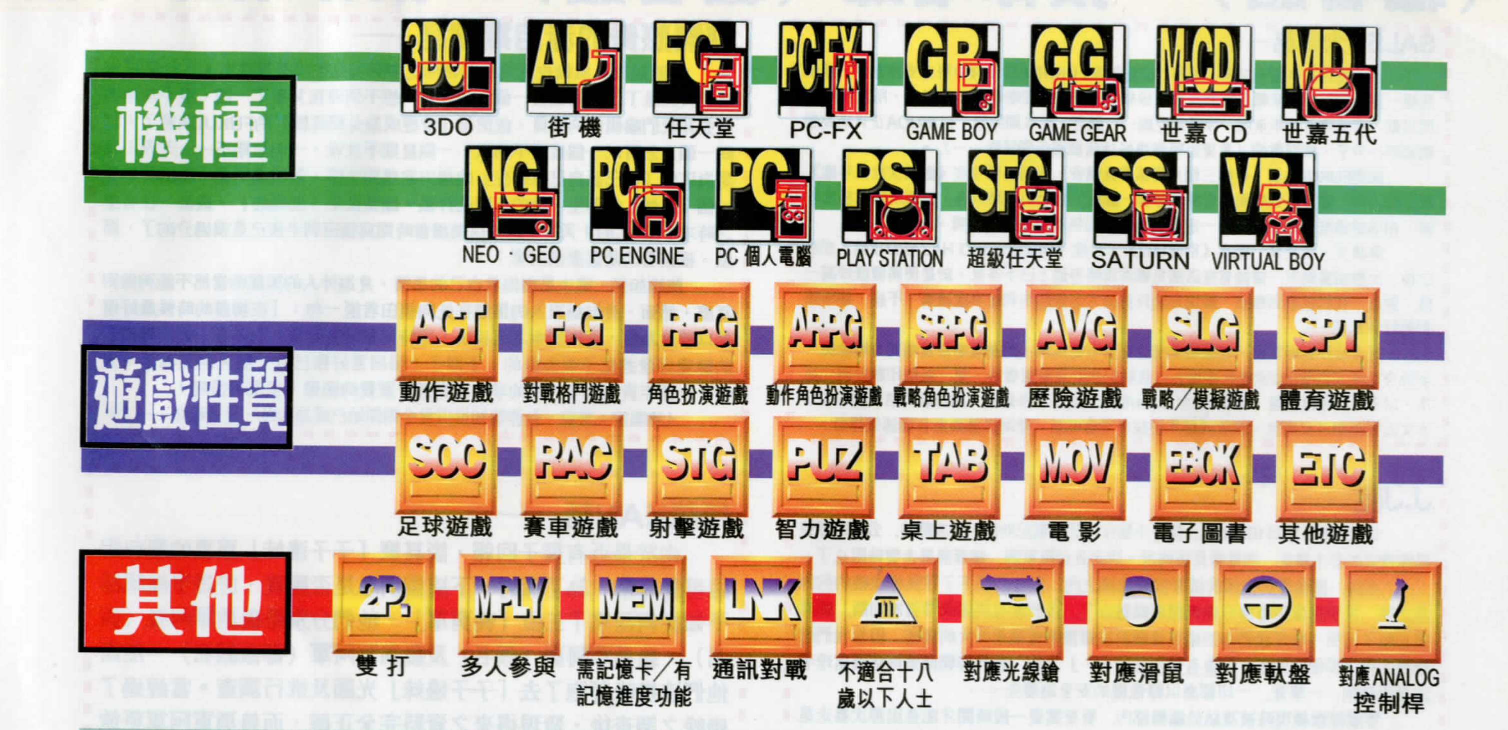
驚異之初公開

新GAME速報

攻略一族

遊戲玩家有話說

賞心樂事



使用本書時之注意事項

1. 因本書並非電器用品，請勿接上火牛使用。
2. 閱讀時請與本書保持一定距離。
3. 長時間閱讀本書時，為健康著想，請每隔1～2小時休息10～15分鐘。
4. 由於本書內容極為詳盡，請避免讓本書受到強裂震盪，或於極端的溫度條件下使用、保存本書，亦請勿將本書分解。
5. 請勿以稀釋液、汽油及酒精等揮發性溶液以至哥士的、漒水拭抹本書。
6. 由於將本書接上投射式電視後亦不會出現任何影象，大家可慳番啖氣。

為健康著想之注意事項

- 請避免於疲倦時或睡眠不足時閱讀本書。
- 閱讀本書時請保持室內有足夠光線。
- 有部分人在閱讀電視遊戲雜誌內過勁猛料時，會引起短時間的筋肉抽搐或失去知覺等症狀。若曾有如此經驗者，請於閱讀同類雜誌前向醫生請教。另外，若於閱讀電視遊戲雜誌時發生以上症狀，請馬上停止閱讀並接受醫生檢查（當然，生死與否與本刊無關）。

◆PUBLISHER／CINEASTE INTERNATIONAL LTD. ◆EDITORIAL TEAM／MICKEY CHAN、JAMES WONG、ARES LEE、CHAN WIDDON、赤目黑龍、KAN、ANTHONY LEUNG、FUKUDA◆FREELANCE WRITER／ZAC、喬丹、威記、李迪偉◆DESIGNER／子濃、SING ◆COVER DESIGN／ANTHONY LEUNG ◆GRAPHIC ARTWORK／DIGITAL PREPRESS SERVICES LTD. ◆COLOUR SEPARATION／DIGITAL PREPRESS SERVICES LTD.、EPS PRODUCTION LTD. ◆PRINTING／PREMIER PRINTING GROUP LIMITED ◆DISTRIBUTION AGENT／TAK KEUNG KEE(NEWS HAWKER)、INFO RESOURCES LTD.(COMICS BOOK SHOP & GAME SHOP) TEL:(852)2866-9866 ◆ADVERTISING AGENT／INFO RESOURCES LTD. (852)2866-9866 GAME PLAYERS MAGAZINE PUBLISHED BY CINEASTE INTERNATIONAL LTD. ADDRESS: 7/F, FOOK LEE COMMERCIAL CENTRE, TOWN PLACE, 33 LOCKHART ROAD, WANCHAI, HONG KONG.
TEL:(852)2380-2223 FAX:(852)2507-5175 MODEM:(852)2390-7775
EMAIL ADDRESS:cineaste@glink.net.hk

遊戲索引 *（本索引以遊戲種類及筆畫排序）*

SALES米奇話——

《遊戲誌》自創刊以來，都有一位好盟友FUKUDA君在背後努力支持支撑，雖然我哋一直好懷疑佢原來嘅正職到底係唔係學生，不過，哩啲事都已成過去，所謂英雄莫問出處，君子報仇十年未晚，今晚食乜餸……總之，從本期開始，FUKUDA正式成為編輯部的一分子，歡迎歡迎（希望佢呀媽唔好話我教壞佢個仔啦……）。

説到FUKUDA君，佢哩三個月真係寢食難安，皆因佢係今次《遊戲次世代年鑑》嘅主腦人物，從搵料到版面嘅安排佢都要一腳踢，雖然佢經驗尚淺，但係成績已相當唔錯，相信經過些一役之後，佢一定會成為一個出色嘅遊戲雜誌編輯。

講講下，我又要一提本《別冊002》，自從《別冊001 BIO HAZARD攻略》出街之後，反應相當熱烈，據説有些店舖見嗰本攻略市面上已不多見，於是便將價錢炒高一倍，對此，我們也感到無奈，解決方法只有請大家親臨本刊辦事處補購，不過，都唔係剩番好多本囉……

有人肯炒我哋本書，我哋唔多唔少都會有啲高興，因為哩啲係我哋實力嘅象徵。至於今次本《別冊002次世代年鑑》，我哋仍然打算限量發行，第一版嘅印數只得二萬本，以平時我哋嘅銷量，同埋A4 11.5mm嘅厚度估計，多數三、四日就冇晒。哩本書喺本文出街後兩三日面世，想收藏翻本遊戲參考書嘅話，哩兩日請留意各機舖報攤啦。

J.J話——

1996年8月12日10:00am，當在下製作《艾拔戰記外傳》的攻略時，公司的零號錄像機突然發生暴走，米奇看見這情況，決定先切斷電源，總算將暴走暫時阻止了。

不過，錄像帶仍被困於這零號錄像機之內，當我們卸下了零號錄像機的拘束具之後，發現錄像帶有部分與機體組織融合了，我們唯有將錄像帶強制切斷，總算將它救了出來。雖然我們亦知道這樣做對該錄像帶會帶來多大的傷害，但當我們想起那名句「即使我死了、也會有替換品的……」之後，我們亦開始覺得這種處理手法是正確的……畢竟、一切都應以錄像機的安全為優先……

零號錄像機現時被凍結於編輯部內，看來需要一段時間才能查出那次暴走是否因為受到了使徒的感染，值得慶幸的是其他錄像機沒有發生類似的情況……

……唔……真像EVA裏的劇情……

PS.雖然在下上期已在無責任新GAME評壇追加了《波洛古羅斯物語》的第三枚龍之玉所在位置，但因為曾在攻略中呼籲各同好提供資料，所以仍收到不少電話及來信，雖然這幾位熱心同好提供的資料未能用得上，但在下仍十分感謝他們的來信或來電。

Well……I am ARES話——

這段編者話可説寫得出奇地早……話説一日當ARES於日前搞掂那隻《OVER BLOOD》後，由於只剩下幾隻新GAME介紹，而且內容已成為巡航影片，故所久的只是落筆，預計工作時間亦只要一個工作天（當然是指半夜收工那隻。），於是在回家充電後便懷着輕鬆的心情返回公司工作，誰知這時ARES發現枱面上的錄像機竟不翼而飛，雖然這些強盜手段在《遊戲誌》編輯部內已見怪不怪，以ARES前也時常用上，但奇就奇在枱面雖不見了錄像機，但卻出現了兩部PLAY STATION，WELL，舊報紙換廁紙就聽過啫，但錄像機換兩部PLAY STATION咁化算嘅交易就真係未聽過……後來，從米奇口中便得知一個可悲的事實，就係有一部錄像機突然跪低了，所以裝備分配出現了問題。於無事可作下，ARES唯有早早地寫了評壇及這編者話……WELL！再次引用改動小健健的口頭禪，「不幸嘅事情真係一天比一天多囉……」

扮樂評人PUYU神話——

今期並沒有甚麼特別的事情發生，勉強可説的就只有阿輝哥扮讀者報料——PS版《SF CO2》春麗可換衫的所謂秘技（你若玩正版的便會知這是基本操作），誰不知連他自己也忍不住笑……

過癮的事情就沒有，唯有向大家硬賣幾隻正CD吧。

《NAMIE AMURO / SWEET 19 BLUES》

BY 安室內美惠

無論在任何傳媒都點名力讚的日本超人氣女歌手，年紀輕輕但歌藝不凡，甚有大將之風，並不單靠外貌作招徠（雖則有時覺她有點象「老泥妹」，但卻又是日本現時最IN的女性打扮）。此專輯在編排上甚有個性，商業得來很有誠意，就算是「掠水」都「掠」得非常漂亮，聽後便會了解香港樂壇為何如此不振……

在歌曲方面，《DON'T WANNA CRY》唱得極有味道，令筆者愈聽愈喜歡；而《CHASE THE CHANCE》更顯出安室內美惠唱功的強橫，是近來難得一見的快歌！

此外，《SWEET 19 BLUES》雖有四款包裝，但內裏就好像一樣，所以筆者就只買了一款（當然是最平的）；假若各方同好知道有何不同的話，不妨來信指教指教。

毫無感覺的赤自黑龍話——

一直以來，黑龍也以為在編輯部之中只有三位「長期住客」，一個是米奇，其次是丁丁，而最後一個便是輝哥，想不到現在又多了一個，很不幸地這個並非我們編輯部的成員，他便是「曾經成為此欄焦點」的FUKUDA君了！試問一個人怎可以一個星期不回家，一個星期不洗澡，一個星期不……天呀！真是為這個「自己話自己係學生」的福田君感到悲傷，就黑龍所見，福田君應是一個「業餘」的學生，他的正職是打機，副業便是「度馬經」，最後，在有空之時才上堂。OH！天呀！回想以前讀書時期寫稿寫到半夜已是很過分的了，那麼，福田君的是甚麼情況呢？

無論如何，這也是福田君自己的事情，身為外人的黑龍的當然不能夠做到甚麼，然而，身為過來人的黑龍在此向福田君説一句：「在讀書的時候最好還是以學業為重，否則便會名落孫山，到時真是後悔莫及。」而且，近期福田君的聽覺好像退化了很多似的，不得了！福田君好像已有一點兒的失聰了，天呀！一個年青人為了一時的享樂而斷送了寶貴的聽覺，多麼可惜哩！

（總編按：黑龍，乜你唔知福田君今期開始已成為我哋一分子嘅咩……？）

編輯KAN話——

由於最近有探子回報，説甚麼「子子邊妹」那裏的賣包姐姐可愛非常。為了探討一下這個消息是否屬實，於是乎編輯部不知從何而來了三位「義勇軍」，他們分別是義勇軍阿義（假名），義勇軍阿勇（假名）及義勇軍阿軍（都係假名），然而他們這幾晚都跑了去「子子邊妹」光顧及進行調查。當經過了幾晚之調查後，發現得來之資料完全正確，而義勇軍阿軍更飲恨當時沒有購買軟雪糕（點解？攞杯軟雪糕嘅時俟咪可以順便——囉）唔，太好啦，人生又充滿美好的事啦，哈哈。

「新豬肉」FUKUDA話——

個人資料

PERSONAL PROFILE

名稱：FUKUDA

職業：D・KNIGHT

等級：UNKNOWN

性別：M

年齡：UNKNOWN

較喜歡使用角色：

《SF 2》~《SSF 2X》→GUILE

《CO》~《CO2》→NASH、CHUN-LI

《FATAL FURY》SERIES→MAI SHIRANUI

《KOF》SERIES→TAKUMA、BENIMARU、MAI、DAIMON、KASUMI、EIJI

《VAMPIRE》SERIES→BISHAMON

《SAMURAI SPIRIT》SERIES→JENJURO

較喜歡遊戲：

《DQ》系列（尤以《DQ3》為甚！）、《FF》系列（天野啲畫正到無得頂！）、《KOF'95》《KOF'96》《餓狼3》《RB餓狼》（阿舞好鬼SEXY！而千葉麗子就更教人忘不了……）、《真・女神》全系列（令筆者開竅的遊戲）、《同級生2》（……）等等。

之前病咗兩日嘅指令魔人話——

話説有一日，小健健話俾我聽，佢有個朋友喺日本，可以幫佢訂購啲有關日本遊戲機嘅精品，所以我即時叫佢睇吓有冇辦法可以幫我都訂購嗰啲精品，如果真係得就好囉！因為可以買到亞泰利，波格哥嗰對手套嘞！但係喺份LIST度竟然搵唔倒草薙京對手套，唔知係咪限定版嘅關係呢？（但係有都要成48000日圓……！）但計我話如果有草薙京件外套就更好，幾多錢都買呀！！

某日玩INTERNET，發覺某同行嗰個SITE除咗搬咗位之外，仲改埋名！搞到我搵咗好耐都搵唔到，但係唔知係唔係啱啱搬位嘅關係，好多地方都仲係UNDER CONSTRUCTION，唔知幾時至搞掂呢？

Final Fantasy VII

FINAL FANTASY VII
© 1996 SQUARE

PS

製造商: SQUARE
價格: 5800日圓
發售日: 12月
容量: CD-ROM×2

RPG　MEM

自從SQUARE加入了PS的陣營後，大家最關心的話題始終也是她的成名作品《FINAL FANTASY》系列的最新作《FINAL FANTASY VII》到底會令人吃驚到甚麼程度。除了早陣子日本在播出的FF VII電視廣告外（這廣告本刊亦曾於CM HOUR一欄中刊出），對於這遊戲的情報就只限於一些硬照之上，但實際上動起來的效果又如何呢？直到最近隨SQUARE PS第一作《TOBAL NO.1》所送的體驗版CD-ROM裏面，我們終於可以得知FF VII是一個怎樣的遊戲，同時亦能親身嘗試一下它的系統、看看它的畫面質素是否如此令人咋舌。

今次，我們會以這體驗版的內容加上以往數集的資料來為大家介紹一下《FINAL FANTASY VII》是個怎樣的遊戲。

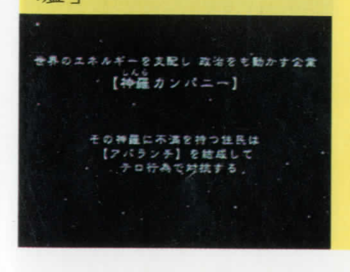
故事背景

支配着世界的能量，甚至有影響政治能力的企業「神羅會社」。

而對於神羅不滿的居民則組成了「艾柏倫」，以恐怖活動來進行對抗。

「古蘭杜」在漂泊中的一間酒吧裏認識了艾柏倫的人，並在大筆報酬下參加了爆破任務。

他們的目標，是神羅的發電設施「魔晃爐」……





充滿電影感的華麗OP

雖然《FF VI》的OP已經有很強的電影感，但今次在PS的性能及CD-ROM大容量的優點下，SQUARE可以將自己想表現的效果毫無保留地製作出來。

OP以遊戲的女角艾雅妮斯（エアリス）拿着花籃在一個現在化都市的暗巷出現作為開端，當她走出暗巷時，馬路上有數輛汽車（？）駛過，而鏡頭在這時則不斷ZOOM OUT，直到看到整個都市的外貌為止，而遊戲名字《FINAL FANTASY VII》亦在這時顯示在熒光幕上。

跟着，鏡頭會開始移向都市右方的某角落，而在鏡頭移動的過程中，間歇地插入了一些一輛行駛中火車的片段，這時鏡頭開始ZOOM IN至都市外圍一座寫有「壹」字的高塔附近，一輛火車駛進了這旁邊的車站，但從車上下來的人，卻將月台前面的守衛擊倒了……





CHECK POINT
標題畫面

就如《FF IV》標題字背後的龍騎士或水晶、《FF VI》標題字背後的魔導裝甲般，每次跟隨在FF標題字背後的圖案，或多或少也會是該集的重點之一，而今次在《FF VII》背後的，則是一個拖着綠色尾巴的光球。到底這會否單純地只是代表着系列中的最強魔法「隕石」、還是暗示着故事設定中魔晃爐耗盡了星球本身擁有的生命，令星球步向死亡呢……？



■《FF IV》在遊戲中的標題名字並沒有加上龍騎士，倒是加上了更為重要的「水晶」作為點綴。

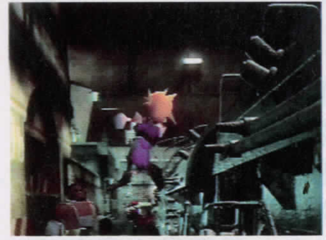


■《FF VI》在推出的時候是整個系列中最為機械化的一集，遊戲名字背後的魔導裝甲本身就已經有着極為機械化的設計。

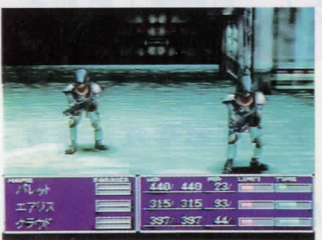
受雇破壞魔晃爐的傭兵

緊接着那超高畫質的OP後，遊戲並非會變回一般質素的畫面上來正式開始，而是繼續在這舞台上進行。從火車上跳下來的數人將月台上的衛兵擊倒後，主角古蘭杜（**クラウド**）亦從車頂輕巧地轉身跳下。這時，站在他面前的巨漢柏尼多（**バレット**）會叫主角跟着他走，然後他便會先和其他人跑到月台盡頭轉左，而各位在這時便可以正式開始操作主角了。

由於這個只是試玩形式的體驗版，各位是不能開啟設定畫面的，所以還是跟着柏尼多走吧，不過當走到一半時，會遇上兩名敵兵，開始第一場戰鬥。



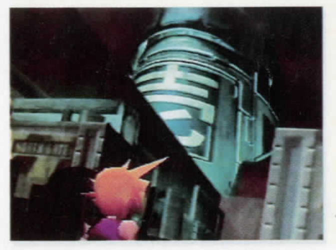


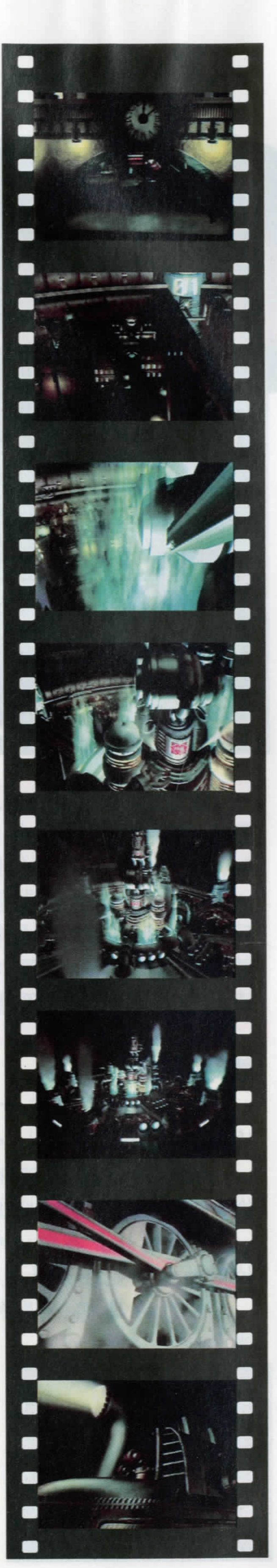


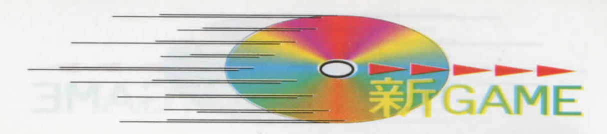
曾於神羅工作的主角

當完成了第一次戰鬥後，主角便會來到進入魔晃爐的閘門前面，從他和其他人的對談中，我們會得知主角原來曾是神羅的人，雖然不知道他為何會脫離神羅，但看來柏尼多對他的印象並不太好。



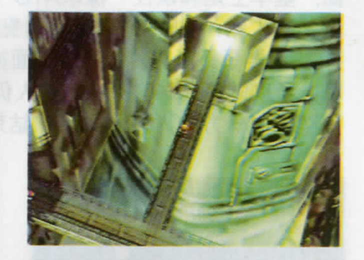






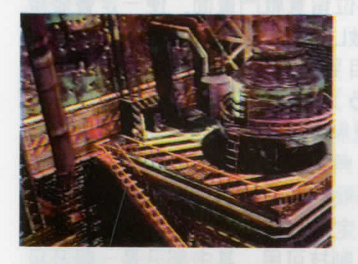
當繼續前行時，柏尼多開始向主角講出關於魔晃爐的事，原來這是種由神羅引進的裝置，雖然魔晃爐提供的能量令星球上的居民得到繁榮豐裕的生活，但魔晃爐其實卻是種燃燒星球生命帶來能量的裝置，結果便是出現縮短了星球生命的副作用，所以艾柏倫才會不惜以恐怖活動的手段來破壞它。



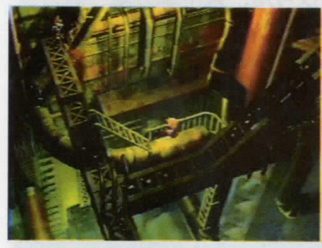


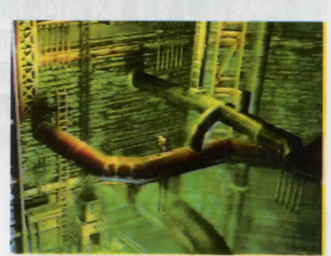












CHECK POINT 魔晃爐

在前作《FF VI》之中，其中一個重要的劇情便是說帝國抽取幻獸的生命力作為能量，甚至製作出有魔法力量的機械「魔導裝甲」，而今集則相似地是抽取星球的生命力作為能量，前作中主角數人因此得到了魔法力量，那麼今集會否因此而獲得星球的力量?

另一方面，魔晃爐的設定，其實和現在人類使用煤、炭等各種自然資源有不少相似的地方，那麼，主角等人不正可看成是一班激進派的環保組織人仕?



■ 前作《FF VI》中，幻獸的力量是權力者夢寐以求的。



■ 在魔晃爐這種設定上會演變出怎樣的故事呢?



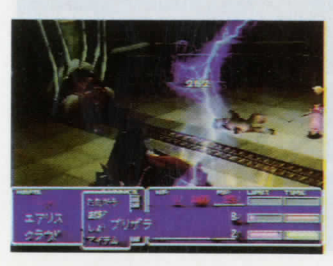
第一次首領戰

當三人來到魔晃爐前面，正打算安裝爆彈時，遊戲中的第一隻首領出現了，這是一台雙手是機槍、雙腳是鋼鑽的步行型砲台，由於它會和兩名會射光線砲的嘍囉同時出現，可能的話不妨先由艾雅妮斯用一次水蛇魔法將嘍囉先行擊倒。對於這種機械型的敵人，柏尼多的「重力彈」是完全沒有效的，反而主角的電擊魔法則會有很大收效，但必須小心它的多種特殊攻擊如雙機關槍（**ダブルマシンガン**），因為這些特殊攻擊可一擊減去你150以上的HP，所以艾雅妮斯最好能在餘下的時間專心在替兩名前鋒回復HP。











任務完成

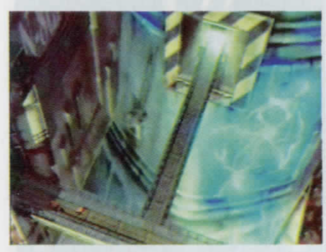
當打敗首領之後，主角等人成功在魔晃爐上面安裝了爆彈，剩下3分鐘時間撤退，

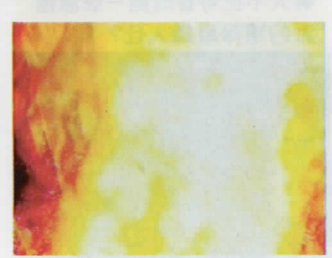
雖然還未致於會採用FF系列最惡毒的完全REALTIME系統（連戰鬥、使用道具或在圖版上移動都計算在限時之內），只會以你在圖版上移動的時間為準，但你千萬不要以為只要沿路走回便可收工，因為替你解除途中兩度閘門密碼的兩人，受到敵人的伏擊而失散了，你要花一些時間先救回他們才可。

邊戰邊退之下，眾人總算及時在大爆炸發生之前離開魔晃爐的範圍，在一陣大爆炸之下，OP時的那個魔晃爐被炸得粉碎，而這個體驗版到此亦算告一段落了。

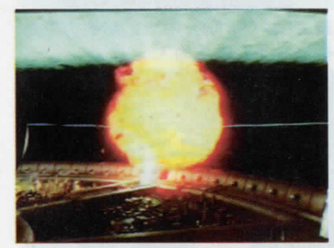








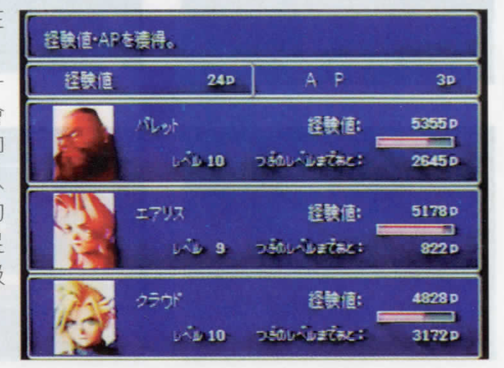




體驗版玩後心得

說到底，這也只是一個體驗版，在故事開始時的交待似乎有點不足，最少艾雅妮斯這女孩子就很奇怪地一開始就在隊伍之中，到底她在真正遊戲版本時會否一開始就在隊中仍不是可以肯定的。

另一方面，雖然三人一開始時要很多經驗值才能升級，但只要努力戰鬥，還是有可能升級的，到時又會否學會新魔法呢……答案是不會有這情況出現的。相信是製作這體驗版的人早已想到這一點，所以在這體驗版之中，實際上是只有一定數目的敵人會出現的，而且即使你將所有敵人打敗，加起來的經驗值也是不足以令任何人升級的……



戰鬥系統第一講

和圖版畫面時的Q版人物相反地，在戰鬥場面中，不論敵我都會以正常比例出現，而且更全是用多邊形即時RANDER出來的，這可算是今集的戰鬥和以往最大的分別。至於在戰鬥系統方面，基本上是和以往一樣以ATB（ACTIVE TIME BATTLE）來表現，當人物的TIME一項到達頂點時便可輸入指令，執行指令後TIME便要重新計算，而敵人方面亦會按他們的行動時間來向你攻擊，所以即使你站在不動，敵人仍是會不斷攻擊，總之，戰鬥會直至任何一方的人全部倒下才結束的。





限制技

今集的新系統之一，只要各位留意戰鬥畫面，便一定會發現今次在TIME的旁邊多了一項叫做LIMIT的東西，這項目會在你受到攻擊時逐少增加，而當這項目到達頂點時，畫面上會出現提示，而該人物的攻擊（**たたかう**）選項會變成限制技（**リミット**），一旦選擇這項目便會將限制技使用出來。

在這個體驗版之中，除了主角古蘭杜之外，其餘兩人都只有一種限制技可用，從艾雅妮斯的限制技「治癒之風」是屬於全員回復型魔法看來，限制技並不一定是攻擊型的，而事實上，設定中每位人物都會有着大約10種限制技可用，其中部分是一般升級後學會，部分則是在特殊事件下學會的……

不過，可以肯定的是每種限制技的威力都相當大，攻擊型的限制技，大概都能一擊將一般嘍囉擊倒，所以若能在首領戰之前保留一兩名隊員在隨時可用限制技的狀態，那麼對於在戰鬥初期取得優勢是很有幫助的。





重擊彈（ヘビーショット）





■ 柏尼多的限制技重擊彈。將比平常為多的能量集中在右手，再一次過發射出來。

治癒之風（癒しの風）

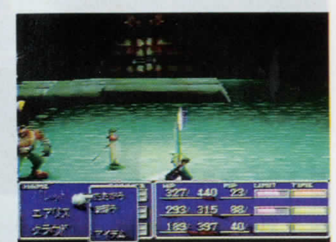




■ 能同時替所有同伴回復大量HP的能力，最大的優點是完全不會消耗MP。

跳躍斬（ブレイバー）






■ 走到某特定敵人面前跳起斬下，威力比平常的劍斬為大。

凶斬（凶斬り）




■ 走到敵人面用劍斬出一個凶字，殺傷力比跳躍斬還要大。

魔法

經過了數集以來的進化，FF的魔法已經有了一套相當完整的系統，黑魔法、白魔法、召喚魔法、藍魔法……每套魔法都各有一系列屬於它的呪文，所以只要你有玩過以往數集的FF，大概很快便能熟習這魔法系統。

在這個體驗版中，可使用的魔法種類可算是相當多的，由柏尼多的火炎系及重力系、主角古蘭杜的雷擊系以至艾雅妮斯的治療系、冰結系及召喚系都可試用，其中艾雅妮斯的召喚呪文「大海衝」，那種迫力更是前所未有的。

不過，在今集的戰鬥畫面中，以和上集一樣只有魔法（まほう）或召喚（しょうかん）這兩種指令可選的，相信今集亦不會有太多學習魔法的限制，否則對於只得三人的隊伍來説就實在是太苛刻了。

治療系魔法（ケアル）、（ケアルラ）、（ケアルガ）





■ HP回復用的呪文。不同的級別有着不同程度的回復能力，但在這個體驗版中，即使是最初級的呪文亦足以回復需要的HP了。

冰結系魔法（ブリザド）、（ブリザラ）



■ 初級的冰系魔法。感覺上就是用一層薄冰蓋着敵人。



■ 強化版的冰系魔法，看上去就像是將敵人困在一個冰球之中。

火炎系魔法（ファイア）、（ファイラ）



■ 初級的火炎魔法，只可以叫做是一個火苗。



■ 強化版的火系魔法，一條比人還要高的火柱將敵人重重包圍。

雷擊系魔法（サンダー）、（サンダラ）

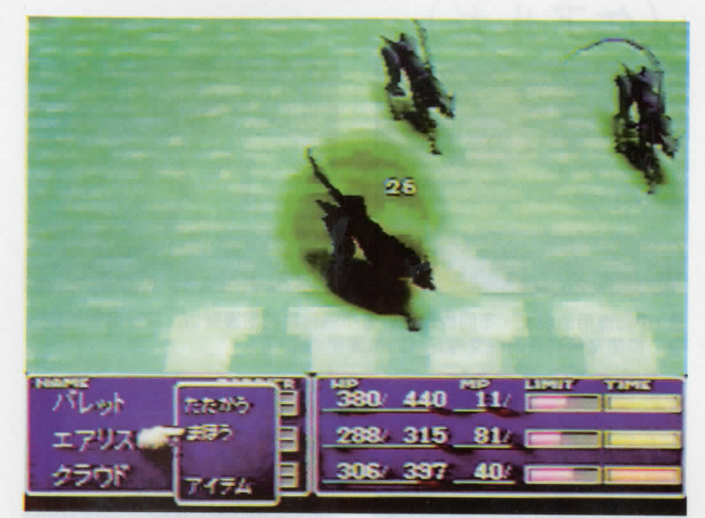


■ 初級版的雷擊魔法。使用時可選擇攻擊單一敵人或是全體敵人。



■ 強化版的雷擊魔法，同時用多條雷柱轟向敵人。

重力系魔法
（グラビデ）



■ 體驗版中唯一可用的重力系魔法，假如效果依舊的話，則可以將敵人的HP減半，但對機械無效。

召喚系魔法
水蛇（リヴァイアサン）





■ 先在空間裏凝固成一個藍色的球體，跟着球體裂開，水蛇出現，在數次的角度轉換下，水蛇喚來的大海嘯將敵人全部淹沒，但這攻擊對於水系的敵人是完全無效的。



■ 超任版《FF V》中出現的水蛇。

BARRIER

到現時為止仍是一個謎的項目BARRIER（大概可譯作護罩的），相對於限制技LIMIT或時間TIME只得一行，BARRIER卻留有兩行的位置，到底會是在甚麼時候才可使用呢？但以今集那種極為機械化的世界觀來看，即使出現比前作魔導裝甲更強的輔助機器亦絕不希奇的……

HP/MP剩餘指標

今集的戰鬥畫面中，每人的HP及MP值之下都有一條很幼的色線，它代表了各人現時的HP及MP狀況。總之，紅色的部分愈多，便代表該數值和它的最大值差距愈大，例如以柏尼多的最大HP 440來計算，若你發現這線降至一半時，他的HP便大概只剩下220左右了。這種棒狀方式的表示，相信會比單看數字更易掌握隊伍現況的。





FINAL FANTASY TACTICS



在超任以《傳說之OGRE BATTLE》一舉成名，及後再以《TACTICS OGRE》再創高峰的QUEST公司，在整支開發隊伍被SQUARE收入旗下之後，第一個作品雖然並非OGRE系列，卻是一個集合了FINAL FANTASY職業系統及TACTICS OGRE戰鬥系統的SLG版FF！

主系統來自OGRE

無可否認，這《FFT》看上去的感覺是和《TACTICS OGRE》極為相似的。首先是系統方面，這遊戲的戰鬥是在一個有高低差的戰場上進行，不過敵我雙方的數目則會較《TACTICS OGRE》為少，大概每場都只會是數個部隊對數個部隊的，而用來進行戰鬥的場景就由於改用了全多邊形來製作，玩者可以自由地改變視點，因此，對戰場的掌握會比《TACTICS OGRE》為高（最少不怕敵人繞到建築物背後）。



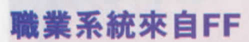



■ 由於整個戰場也是以多邊形製作，在回轉的效果下，要看清整個戰場的形勢會容易得多。

■ 超任版《TACTICS OGRE》遊戲畫面。

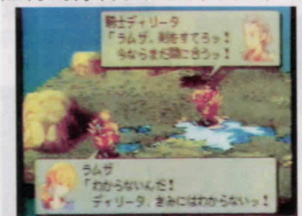
令人吃驚的魔法效果

既然套用了FF的人物，那當然便不會少得魔法了，在現時已公開的畫面中，我們可以看到兩種在FF系列中也是屬於頂級魔法的「神龍BAHAMUT」及「隕石METEO」，其中隕石是以回轉着的畫面加上橙紅的背景色來增加氣氛，一枚巨大的隕石從天而降，正墜向攻擊目標的頭上，而神龍則是從背景之外被召喚出來，再從口中噴出超吐炎向敵人攻擊。以現時這兩個魔法的製作水準來看，相信其他魔法的表現效果亦一定不會令我們失望的。



職業系統來自FF

在部隊方面，這遊戲的最大特色是利用了由《FF》系列所發展出來的一套完整職業系統，騎士、龍騎士、黑魔道士、白魔道士……每種職業都是FF擁躉耳熟能詳的（雖然在人物設定畫方面是用了《TACTICS OGRE》那種畫風……），就連代表着FF的陸行鳥亦會在遊戲中出現，而且更會成為部隊參與戰鬥。



■ 當有事件發生時，便會以這種對話方式來表現。



■ 超任版《TACTICS OGRE》的對話畫面。你說相似不相似?



■ 召喚魔法「神龍」。當牠噴出超吐炎時，整個畫面會明顯地變白了。



■ 黑魔法「隕石」。石塊墜下前的光點給人一種高熱的感覺。



SAGA FRONTIER



繼GAMEBOY、超任之後，以自由性甚麼的多線路故事系統打響名堂的SAGA最新作《SAGA FRONTIER》將會在PS推出，這個消息相信大家早已在《STREET FAXER》得知了，至於這全新的SAGA會是一個怎樣的作品呢？我們今次便會以手上的資料來向大家作一個初步介紹。

多邊形方式的畫面

首先，當大家第一眼看見這新作時，相信也會馬上察覺到遊戲畫面不再是停留在超任那種普通的2D式畫面，有很重的3D多邊形味道，事實上，這次的遊戲畫面全部都是加入了3D多邊形技術來製作的，沒有了2D畫面式RPG那種「背景是堆砌出來」的感覺，另一方面，遊戲中的Q版人物造型亦是以多邊形來製作的。



■超任版《ROMANCING SAGA》的遊戲畫面。



■《ROMANCING SAGA 2》的遊戲畫面。和第一集相比是有了很大的進步。



■《ROMANCING SAGA 3》的遊戲畫面。以主機的能力來說已算是頂級水準。



■《ROMANCING SAGA》系列的戰鬥一向都是以2D側視方式來表現的。(圖為《ROMANCING SAGA 3》之畫面)

更完整的多線路故事系統

今集在主角的選擇上會沿用類似《ROMANCING SAGA 3》的方法，你可在數名預設了的主角中選出一人來開始遊戲，每位主角除了各會在自己的故事途中遇上不同的事件令他們演變出不同劇情，今集更一改以往任何RPG的「宿命」，主角在最後不會遇上甚麼共同的最後首領，而是各有着自己故事的終結。

強化了的戰鬥系統

就如以往數集一樣，當玩者在移動途中碰上敵人的話，便會進入戰鬥畫面之中。今集的戰鬥畫面改用了斜下俯視式視點，出戰的隊員以5人為上限，並可在出戰前先行選擇出戰人物。今集仍保持了自《ROMANCING SAGA 2》開始創立的陣型系統，敵人仍可在圖版上看見，而且亦會按你和敵人接觸的位置而影響戰鬥的開始狀態，例如在今次介紹中所用的戰鬥場面，便大概是成功夾擊敵人的情形。

在戰鬥中，除了普通的出招外，亦會有突然醒覺新招式的情況，而且亦有《ROMANCING SAGA 3》新創的陣型技，至於在出招時的畫面效果方面，當然仍保留着SAGA系列一貫的華麗。







■魔法(？)效果之一，一名隊員在星星的包圍下出現了綠色的數字，這大概會是其中一種治療術吧。

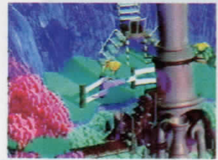
與以往截然不同的世界觀

除了畫面外，這次的《SAGA FRONTIER》另一個特色便是它的世界觀，和《ROMANCING SAGA》的傳統中世紀式世界相比，FRONTIER則有着較為科幻的設定，不但在登場的人物中有機械人存在，遊戲舞台亦有很重機械感的地區。

另一方面，《SAGA FRONTIER》的世界是由多個稱為「領域」的地區組成，這些領域各有自己的特點，而各領域之間基本上是沒有相連，簡單來說就是不可以用乘船之類的普通方法來往於各領域，而是要在特別的地點用特別的移動方法才可。



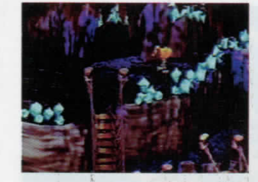
■現時已公開了的領域之一。一個以大樹幹作為居住地的大自然世界。



■一個曾有過高度文明的遺跡地區，住在這裏的人每天都是以收集機械零件為生的。



■一個被圓形石梯包圍的大廣場，但似乎要在這裏進行決鬥亦不是沒有可能的……



■漆黑的環境，閃閃發光的礦石，這裏會是一個礦坑嗎？



■魔法效果之二，三枚紅色巨石回轉着集合在敵人中央，並在一陣強光下粉碎，這個當然就是攻擊型的招式了。





武士道之刄



製造商：SQUARE
預定發售日：96年冬
容量：CD-ROM

古日本味很重的一隻格「劍」遊戲

遊戲簡介：

一踏入這個夏天，遊戲廠商SQUARE便一口氣的公佈了他們仍然在開發中的新遊戲，其中當然包括他們最拿手的RPG遊戲—《SAGA FRONTIER》及《FINAL FANTASY VII》。然而除了RPG外，SQUARE還公佈會推出另一隻格鬥遊戲，這便是現在要介紹的《武士道之刃》。那麼，這又是一隻怎麼樣的遊戲呢？又跟剛剛推出之《TOBAL NO. 1》有甚麼分別呢？

遊戲之風格：

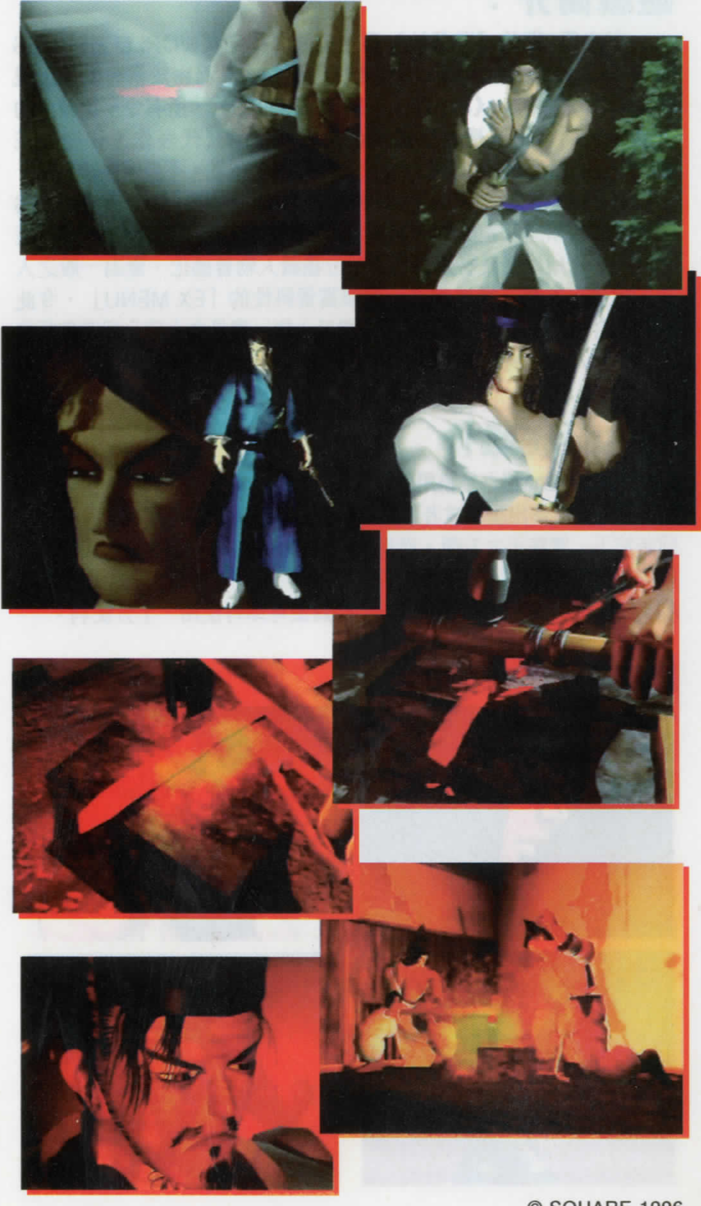
基本上這是一個極具東洋味的一隻格鬥遊戲來，然而推測遊戲之時代背景為古代之日本，故此所有人身皆以古裝打扮出場，而且戰鬥場景也是於那些日本古代建築物中，跟現時一般的格鬥GAME有着很明顯之分別。另外一方面，大家也知道日本的武士們也是用劍作為他們之武器的，所以遊戲中的戰鬥都是以格劍為主，而且每一招每一式也是有根有據，是現實生活中可以使出之招式來。

遊戲特色：

廣大之場景：場景可說是此GAME非常獨特的一個樣東西，也跟其他格鬥GAME之場景有很大的分別。然而現在大部份的3D格鬥GAME都是要對戰相方於一個擂台上的平地上決戰，被打出場外者則是敗者。不過這隻《武士道之刃》就不同了，對戰相方都是在一些建築物或者東洋味很重的場景裏戰鬥，而且角色更可以在這個廣大的場景裏奔走，是真真正正的將角色及背景融為一體。而另利害的是，設計者為了增加遊戲的像真度及可玩性，故在場景裏加插了各式各樣之障礙物，好像小燈柱呀、石壆呀等等，使戰術之運用更加多樣化。除了有障礙物外，原來場景本身已有好幾個不同的層面，這即是說玩者可以跟企高自己一級的對手對戰，這確是一個非常創新的意念來。

用新方法去製作人物：3D格鬥GAME的好壞，有一點非常重要的，就是遊戲中各角色的設定及製作。而今次廠高SQUARE就用了一種較新的技術去製作遊戲中之中物，就是將初期之多邊形人之各可動關節的部份空隙，用其他多邊形將其填滿，令遊戲中之各角色之圓滑度及像真度大大增加，繼而使出之動作就會更加流暢了。

遊戲中的CG動畫





賣大包的SATURN版！！

WORLD HEROES PERFECT

文：KAN



不必使用秘技已可使用三大穩藏人物！！

遊戲簡介：

就在第2期的《遊戲誌》裏，已經介紹過《WORLD HEROES PERFECT》的業務用版（即係街機版囉），然而由於當時同期出現CAPCOM之大作—《STREET FIGHTER ZERO》，所有令至比較少的玩者留意到這隻風格上比較異色之格鬥作品（代表作！秘密之花園！！），然而也令到此GAME之人氣度大大減低。不過，無論如何，在一年後的今天，製造商ADK已把這隻《WORLD HEROES PERFECT》完全移植到SATURN上。不單如此，也許廠商想增加此遊戲之可買性，所以將業務用版中之三位穩藏人物普通化，變為一般之人物。另外一方面，還增加了一個頗富資料性的「EX MENU」，令此GAME的可買性大大增加。好了，閒話少説，還是為大家介紹這隻頗為特別但少人注意到的格鬥遊戲—《WORLD HEROES PERFECT》吧。

跟業務用版之分別

基本系統操作

由於此GAME之業務用版是使用了SNK之底版的，所以只得4個按鈕，然而當要使出重拳或者重腳攻擊時，便要將輕拳中拳或者輕腳中腳同時按下，實在不大方便。然而由於SATURN之手掣共有8個按鈕，所以可以將這些操控上不方便之問題完全解決。另一方面，遊戲中之EX ATTACK技及挑釁動作也可以按一個鍵便可即時使用，十分便利。

EX MENU

剛才不是説個這個遊戲是會有一些資料性較重的遊戲模式嗎？然而所有資料也是收錄於這個「EX MENU」模式裏。然而內裏又收錄了些甚麼資料呢？現在就在介紹介紹一下吧。

CHARACTORS FILE：在這裏所收錄的，全是於《WORLD HEROES PERFECT》中出現之人物的一些背景及其攻擊特性，可謂對攻略此GAME及瞭解其人物有一定之幫助。而有一點比較可惜的，就是檔案中沒有人物之照片，所以很容易就會給人一個單調的感覺。

EXPERT MARUAL：簡單一點來説，其實就是説明書來。不同的是，這裏所講解的基本操作全是用於業務用版的《WORLD HEROES PERFECT》，是不對應SATURN版的。如果要看説明書的話，看隨CD附送的那本吧。

GRAPHIC CALLECTION：然而於這裏所收錄的，是自《WORLD HEROES》至《WORLD HEROES PERFECT》所公開過的插畫又未被公開過之設定稿。若果閣下對《WORLD HEROES》這個遊戲系列情有獨鍾的話，這些畫稿可能就是你的珍藏。

三大（前）穩藏人物之介紹

由於在第2期之《遊戲誌》中，已經詳盡介紹過《WORLD HEROES PERFECT》中之所有普通角色，故若果筆者再在這裏再作介紹的話，就實在有點騙版位的感覺。有見及此，在這次之介紹裏只會講及那三位（前）穩藏人物—孫悟空、NEO DIO及宙斯，敬請留意。

遊戲中之OPENING







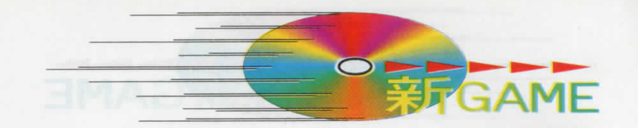


GRAPHIC CALLECTION中之插畫









強到無譜的波士級人馬—宙斯

人物介紹：

為了一雪在上次之暗黑超武會中被打敗之屈辱，現在決定向各路英雄來一次大報復，在他們身上奪回勝利。不單如此，而且他還要所有的英雄也要聽他的指揮，在其支配下。WELL，看來他的野心也不細啊。至於說到招式方面，可說是筆者玩了這麼多格鬥GAME最霸道的一個，也是最強的一個。雖然他基本之必殺技就只有兩招，分別是GIGA SMASH及MEGGA TON PUNCH，但以非常足夠，尤是那招MEGGA TON PUNCH，筆者就試過用此招一擊把敵人打倒，實在非常利害。

宙斯招式一覽

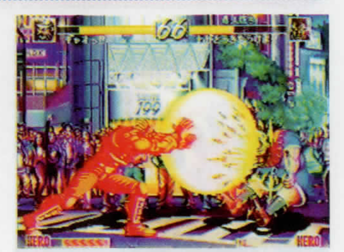




■這招便是可以一招把敵人之體力扣盡之MEGGA TON PUNCH。



■可把對方彈至老遠的GIGA SMASHER，埋身時合用。



■攻擊範圍極廣之一招究竟奧義—ATOMIC HIT。

CPU攻略法：

基本上用阿宙斯叔叔是不需要甚麼攻略法的，因為他的招式已經十分強。唔，不如就較大家怎樣可以令他更強吧。首先大家要知道的，就是他那招MEGGA TON PUNCH在發出直拳之前的起招時間，是可以防禦到敵人之攻擊的，換句話說這可說是一個無敵狀態。所以當敵人跳過來時，就立刻輸入↓↘→+拳，開動那招MEGGA TON PUNCH，由於發直拳之前是可作防禦的，所以就算對方在空中出招也好，也可以擋到。當擋到對方之攻擊後，相方之距離便會變得非常近，那麼，宙斯之後的直拳便很有可能把對手一擊打倒。

宙斯之連續技一



■首先敵人從遠方跳過來，而此時就要輸入MEGGA TON PUNCH。



■先把敵人之所有攻擊擋開。



■跟着附送直拳一個。



■成功！！

2 PLAY對戰攻略

WELL，若果閣下是使用阿宙斯叔跟其他玩者對戰的話，除非你是用一隻手玩，又或者對方也是使用阿宙斯叔，否則，你會有90%以上之勝算。所以在段攻略會集中講解宙斯跟宙斯對戰。在上面的攻略裏，不是說過他的MEGGA TON PUNCH在出直拳之前是有一段防禦時間的嗎？原來那個直拳並不是完全無敵的，不過卻只有宙斯的GIGA SMASHER才可以還擊到。首先玩者跳過去對方處，並使出普通攻擊，與此同時，對方使出MEGGA TON PUNCH及作防禦狀態，而就在這個時間玩者再輸入GIGA SMASHER，就可把對方之直拳彈開。

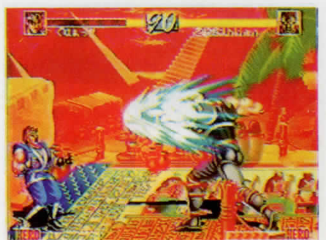
宙斯之連續技二





■先埋身按輕拳，那麼便會有二段攻擊。





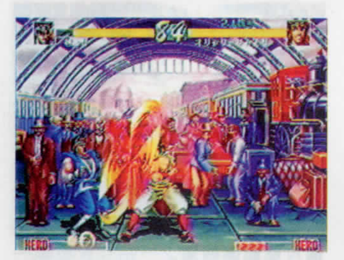
■再駁多一個MEGGA TON PUNCH。

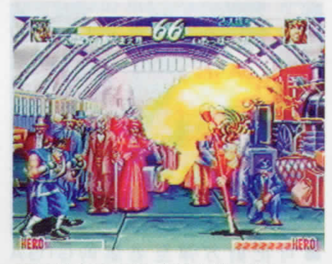
他不是來找龍珠的那位孫悟空！！

人物介紹：

正體不明，神出鬼沒，由三千世界之他方而來，目的只是為了可跟各路英雄豪傑對戰，用作修行之其中一部份的一個神秘人─孫悟空。然而每當玩者跟其他對手打得如火如荼的同時，他就會跑出來挑戰你。至於其招式方面，可說真是中看不中用。他的招式不是用來動作大，攻擊範圍細，便是沒有甚麼攻擊力。然而他的究竟奧義─聖天舞，是從口中弄出數隻蜜蜂，再撞向敵人，然而牠們之飛行速度比較低，不過卻很難擋，所以若果玩者先放出蜜蜂，跟着再跳前作攻擊的話，會令對手措手不及。

孫悟空招式一覽


■可直接輸入之EX ATTACK─旋棍猿舞。


■屬於中段距離攻擊之猴天翔。

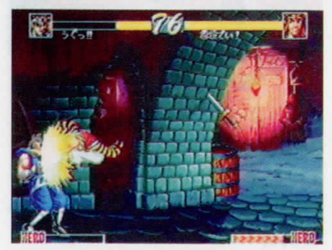

■把自己變做石頭來攻擊敵人的降岩碎。


■沒有攻擊判定的筋斗雲招來。

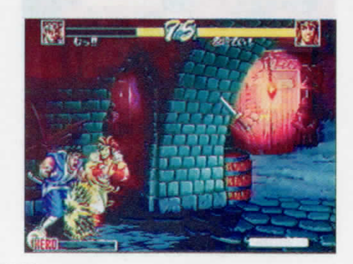
CPU攻略法：

由於這位孫悟空之實力實在不是太強，故玩者使用牠（他）時要多多小心。唔，至於說到攻略法方面，由於牠（他）沒有甚麼飛行道具攻擊，所以迫不得已的要多玩埋身攻擊。玩者可以乘對方使用飛行道具時，一個大跳的跳到對方面前，跟着再使用EX-ATTACK─旋棍猿舞，而此招是將孫悟空手上的如意棒回轉，繼而將對方做成多下攻擊。另外，當玩者跳到對方面前時，亦可按空中重腳、蹲下重腳、及猴天翔來個COMBO攻擊。不過筆者就建義各位不要使用甚麼筋斗雲招來呀，甚麼妖瓢酒，因為是沒有甚麼作用的。

孫悟空之連續技一


■空中中腳




■站立輕腳×2


■再來個飛閃棍

2 PLAY攻略法：

基本上用這些怪招、奇招多的角色來跟其他玩者對戰的話，最好不過的就是玩捉心理。好玩者可以先跳到敵人之頭頂上，跟着再突然的使用降岩碎，重重的壓落對手頭上，唔，這亦可說是一個奇襲來。除此之外，筆者還有一個既簡單又易出的COMBO技可給各位參考。這便是在空中按↓+B，然而控制桿一直拉下不放。到了落地後，再按輕拳×2，之後再使出飛閃棍，便可造出起碼5 HITS之攻擊。然而當玩者之HERO值滿後，其飛閃棍便會被強化，如果再加上這個COMBO技的話，必定事半功倍。

孫悟空之連續技二


■空中↓+中腳


■蹲下輕拳


■再來可作2 HITS的飛閃棍

懂得無限復活的水銀人—NEO DIO

人物介紹：

究極之破壞兵器，由秘密組織「達姆多」為了征服世界而製造出來一個有自己思想之一個生體金屬機械人。而且它在前作已經是以波士身份出現的一個角色，然而亦是被世界各路英雄打敗過無數次、又復活過無數次之一位「老不死」惡役來。至於說到招式風格方面，它的招式都是以體當技（即是以身體撞向敵人之攻擊）為主。尤是它的SONIC SAIBA，可以一招剌敵人三下，利害非常。不過由於此人物在操控上是有一定的困難，（不過電腦就用得好鬼靈活），所以是上級者使用之人物來。

常用技一覽



■SONIC SEIBA



■GROUND SEIBA



■METEOR SMASHER



■究極奧義—ULTIMATE BEAST。

CPU攻略法：

NEO DIO的優點，就是其速度非常之高，飄忽不定，而且出一招普通之必殺技已經可以給敵人兩至三下之攻擊，故玩者應多加使用。例如當擋格完敵人之飛行道具時，立即使出它的SONIC SAIBA，直剌對方三下。另外，當對方出飛行道具時，玩者也可以立即向前跳，再使出空中重腳、蹲下輕腳、蹲下重腳此COMBO攻擊。另外，若果對手跳過來，THUNDER FLOW，給對手一個連續之傷害，而情形就好像宙斯的MEGGA TON PUNCH，不過其破壞力就比較低。順帶一提，若果玩者是以其究極奧義將對手KO的話，是會有一個特別之勝利甫士的，都十分帥的呀。

NEO DIO之連續技一



■蹲下中腳，使在一個身位外之敵人失位。







■再出個可作3 HITS的GROUND SEIBA。

2 PLAY對戰攻略：

雖説NEO DIO之速度比較高，但此人物之出招卻比較難掌握得好，尤是這些着重體當技之人物，只要被對手避開它這些攻擊的話，便會立即出現很大的空隙，繼而就比對手有反擊的機會。然而筆者就在這提供一個戰鬥格式，以便各位參考。首先玩者可先以以靜制動，蹲下及按中腳，以防那些之有體當技之對手飛過來，若果對手出飛行道具，便可跳過對面或者使用空中↙↘↑＋KICK，由於此招速度很高，故對方是難預料到。另外，當跟對手作接近戰時，又可按蹲下中腳×2、再出個GRANT SAIBA，都可以給對方5 HITS之攻擊的。

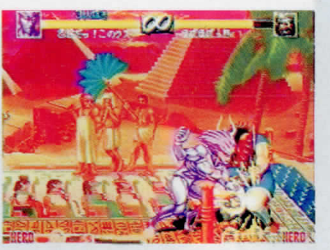
NEO DIO之連續技二



■空中中腳



■蹲下中腳





■再出個可作3 HITS的GROUND SEIBA



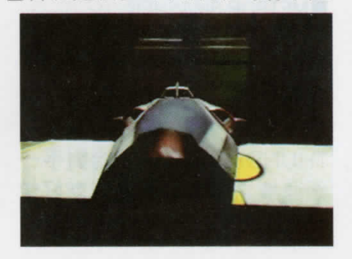


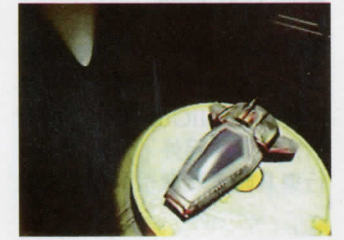


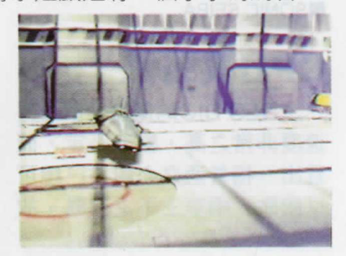
日耳曼民族的優秀作品

相信喜歡玩射擊遊戲的讀者也會玩過很多不同類形的射擊遊戲，而這隻由德國軟件商「NEON」推出的最新3D射擊大作《FINALIST》一定可以令各位射擊遊戲迷有一個小小的驚喜。



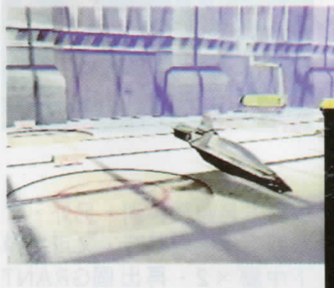


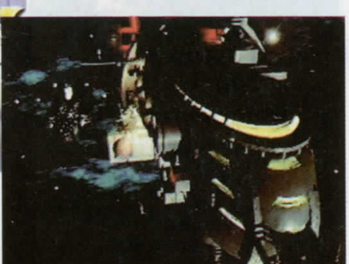




ABOUT THE STORY

故事背景大約是講述在未來世界裡出現了一個強大的獨裁組織，而且還正在研究一種富有無比殺傷力的兵器來征服未來世界，玩者就是奉命去到那未來世界消滅這個獨裁組織，接著就成搭一隻命為「特殊楊陸艇」去開始這一個艱辛的旅程，完成一個又一個的任務……









華麗的畫面，出色的配樂

筆者開始玩這隻遊戲的時候就覺得畫面非常之壯麗，而且極為細緻，光源控制得很出色，就連開火也可以看到光暗的分別，其爆炸時的真實程度令人嘆為觀止！至於開在操控上亦有無比的流暢感，並沒有減格數或是突然慢下來。

背景音樂方面，想不到竟是動用交響樂團來演湊，實在是很動聽，可惜不能在此播給大家欣賞。



◆未開火時是漆黑一片

◆開火後便燈火通明



◆爆炸時火花很真實

◆看準目標，開火吧！

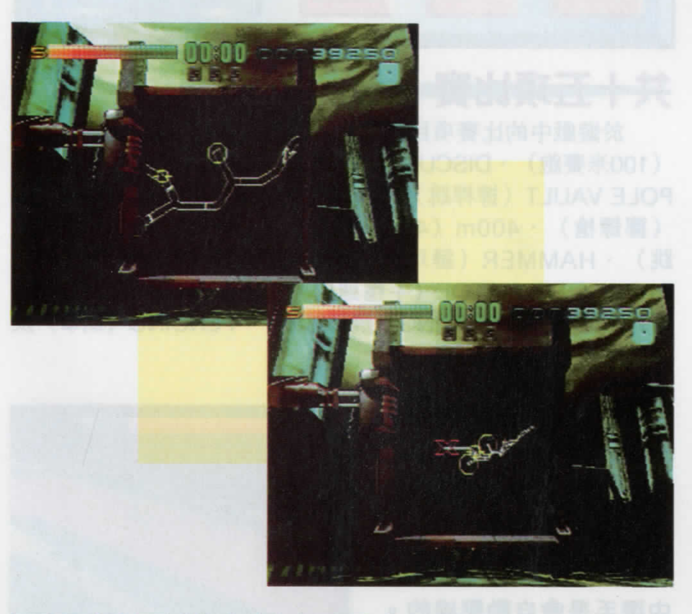
以完成任務為己任

本GAME是完成任務為主，所以要非常留心任務的內容，否則便會走多很冤枉路，很費時間，甚至乎不能過版；若有不清楚便按下START掣看個明白吧。



設有自動的地圖

當遊戲一開始，玩者便要四處找尋出路，在途中，玩者會發覺有很多不同的路線，而這些路線的盡頭會有一道門是打不開的；故此，設有自動的地圖是很重的，只要按下SELECT掣便可開啟地圖，而且更可以放大縮小，十分方便。



不要近距離向油缸開火

在道路的兩旁設有很多油缸，若是擊破便會有很的分數，所以要忘記擊破它們，讓分數白白溜走；可是，若在太近開火的話，便會被它的爆風傷害到！還是移後一點吧！



拿取升級道具

自機在最初時只有一支機鎗，但如拿到升級道具便時會把其武器進化，就如圖中一樣，由一支機鎗變為三支機鎗，而其威力也會倍增；其他武器方面，則會有彈數限制，這一點多加留意。



開門要注意

在門時要先去碰一碰圖中這些開關，讓它由紅色變為綠色，那麼大門便會自動打開，行過後便會自動關上。



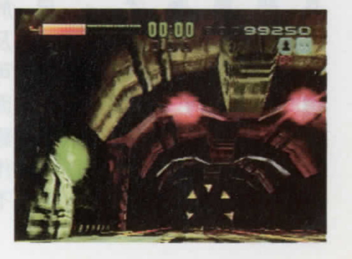


完成任務

開始時，附近亦會有很多炮台向著你那方發炮，你只需要用炮彈打破那些炮台，然後再到處找尋，那便會發現你的敵人——巡羅車。然這架巡羅車是不但會向你發炮的，而且其速度更是很快，亦會突然地出現在你的身邊，所以小心追不上它而被它逃脫，接著你要是擊敗那巡羅車，然後你便開啟最後的大門，朝着那閃動的圓形標記，你便可通過那道門過關，算是完成任務了，那便可以進入第二版。而且過一關便會升LEVEL，難度亦增加，所以玩者玩此GAME的時候，方向感及偵探頭腦真是少一點也不行。

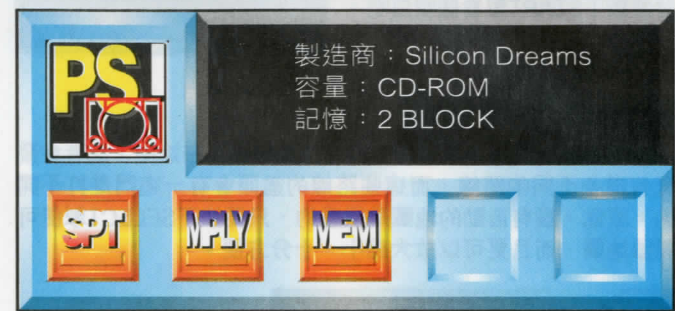








OLYMPIC SUMMER GAMES 奧林匹克夏季大賽



自奧林匹克運動會這四年一度的世界盛事於亞特蘭大舉行後，差不多任何業界也受到其影響，至於在遊戲界方面便有一大堆以奧運為提材的遊戲乘時推出。而早陣子相信不少讀者也玩過分別於PS及SS推出的日本貨吧，不過早陣子便有朋友説在外國也有不少以奧運為題的遊戲推出，於是筆者便從某商店訂下了此《奧林匹克夏季大賽》遊戲，而在測試後，論操作雖與兩隻日本貨一樣又是玩連打，而且畫面亦不及前者細緻，但在項目方面便可説包羅萬有，相信定合不少玩家的口味。

可八人進行遊戲

於OPTION方面，《奧林匹克夏季大賽》可説是多姿多采的，當中玩者可選擇最多八人同時進行遊戲，而且更可更改選手名字及選擇國家，此外亦在重新配置按鈕的操作。



遊戲的四種模式

於模式上，遊戲是共分為四種的，當中分別是「ARCADE」、「OLYMPIC」、「CHALLENGE」及「PRACTICE」。而「ARCADE」及「OLYMPIC」便是遊戲的正式模式，玩者必需逐個項目進行，而遊戲便會記下玩者的記錄及獎牌數目來計分，當完成遊戲後便會公布作績。至於在流程上這兩個模式的分別也不大，唯一的分別便是「ARCADE」是直接進行遊戲，但「OLYMPIC」則可看到開幕及閉幕儀式。另於「CHALLENGE」及「PRACTICE」方面，玩者均可選擇進行的項目，而「CHALLENGE」便是以破記錄為主，「PRACTICE」則純粹作練習，故即使玩者破了記錄也不會計算。



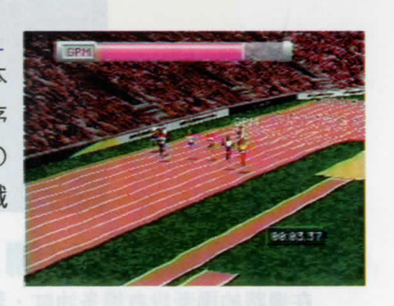


共十五項比賽

於遊戲中的比賽項目是共有十五種之多的，當中便有100m（100米賽跑）、DISCUS（擲鐵餅）、HIGH JUMP（跳高）、POLE VAULT（撐桿跳）、LONG JUMP（跳遠）、JAVELIN（擲鏢槍）、400m（400米賽跑）、TRIPLE JUMP（三級跳）、HAMMER（鏈球）、SWIMMING（100米游泳）、RAPID FIRE PISTOL（手槍速射）、WEIGHTLIGTING（舉重）、SKEET SHOOTING（飛靶射擊）、FENCING（劍擊）及ARCHERY（射箭）。

100m（100米賽跑）

在這項中，玩者基本上只要在槍聲一響後順序連按口及×便可，至於○則是沒有用的，因為遊戲中選手是會自動壓線的。



DISCUS（擲鐵餅）



於擲鐵餅這項中，玩者先要連打口及×來提升力度，之後便按○來調教擲出角度及放手擲出。

HIGH JUMP（跳高）

與擲鐵餅一樣，玩者先要連按口及×來提升力量，跟着選手便會自動跳起，但玩者便要按○來屈身越過桿子。



POLE VAULT（撐桿跳）

同樣地要先連按□及×，跟著自動跳起後便要看準時間按○來越過桿子，基本上與跳高差不多。





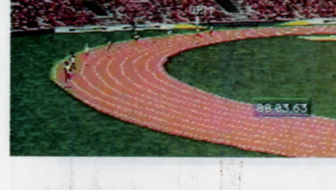
LONG JUMP（跳遠）

玩者先要連按□及×，跟着在白線前按○跳起及調教起跳角度，但玩者要注意的是選手不是話跳便跳的，因此必需預留助跑及起跳距離。

JAVELIN（擲鏢槍）

同樣先要連按□及×，亦一樣要預計擲出及助跑的距離才按○調教擲出角度及擲出。





400m（400米賽跑）

與100米一樣是連按□及×來跑，○鈕亦一樣沒有用，不過玩者必須注意體力的流失，因連打至一定程度是會扣體力的，但只要不時稍為放慢腳步便OK。

TRIPLE JUMP（三級跳）

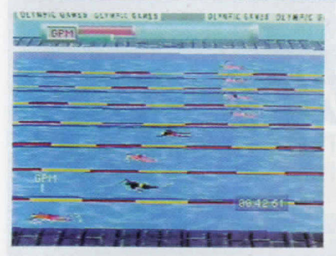
先要連按□及×，跟着便預計時間按○在白線前跳起，跟着再按○作第二及第三跳，而第三跳則要調教角度。



HAMMER（鏈球）

同是先連按□及×，之後以○來調教角度及擲出，基本上與擲鐵餅一樣，只是選手的動作掌握不同罷了。

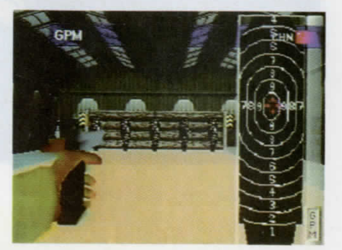
SWIMMING（100米游泳）



與400米賽跑一樣，玩者只要連按□及×便行，而○亦沒有用，因選手會自動轉池，但同樣要安排體力的耗用。

RAPID FIRE PISTOL（手槍速射）

相反地不單不用連射，而且□及×也沒有用，今次是用方向桿控制游標及以○射擊。項目中玩者要每八秒射一個靶，但要注意的是後座力是會移動游標的，故每次也要調教。



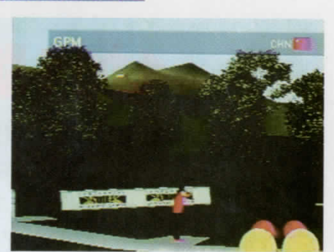
WEIGHTLIGTING（舉重）



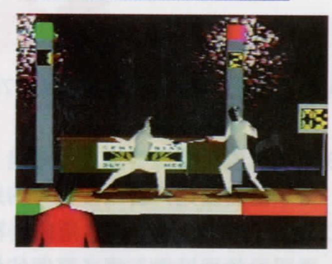
可說是最麻煩的項目之一，玩者先要按□及×來貯力，當藍色的力量計貯到一定的份量時便按○舉至一半，之後繼續按□及×，當藍色力量計再夠時便按○完成動作。

SKEET SHOOTING（飛靶射擊）

與手槍速射差不多，玩者要以游標決定射擊位置，至於玩者每次要射兩個飛靶，每次只有兩粒子彈，而發射便分別是□一粒及×一粒，○沒有用。



FENCING（劍擊）

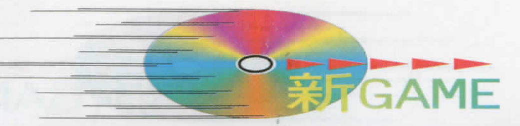


整個遊戲最「活潑」的一項，玩者要先刺中對手四次為勝利，至於操作是以□×為主，○沒有用，而攻擊分別是×、□＋×、→□＋×及←□＋×，最後L1是挑釁。

ARCHERY（射箭）

與手槍速射一樣只以○發射及方向桿控制射點，由遊戲中會有風速及風向影響，玩者必須以右下的風向計來作預計，至於方法便是方向相反，計越長風越大，預留距離便要越遠。







TAITO CHASE H.Q. PLUS S.C.I. special criminai investication

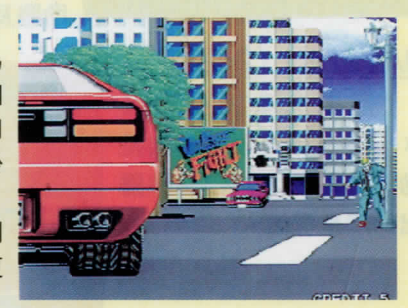


撞不完的經典賽車GAME



一向的賽車GAME是以最快到達終點為目標，但在1988年時，TAITO推出了一個以撞車為主的賽車GAME——《CHASE HQ》。這是一個以輯兇為骨幹的新類型遊戲，玩者不但要與時間競賽，更要把兇徒所駕駛的車子「撞散」為止，於是，大家便可以橫衝直撞了。

之後的一年，TAITO亦推出了一個新的系列作——《S.C.I.》。《S.C.I.》除了玩「撞車」外，更要用鎗將和匪徒進行鎗戰，加添了不少刺激。



1加1版本

現在TAITO便把這兩隻頗為另類的遊戲放在一隻CD-ROM上一起移植在SATURN上，都可算甚為抵玩。而且亦可以配合「RACING CONTROLER」，只是欠了體感座了椅吧。





遊戲要訣

A. 由低波轉高波的最佳速度是175 km/h，太早轉波或太遲轉波都會消耗自車的速度。

B. 在追車撞時儘量要撞車的兩邊，這樣會令敵車受到更大的傷害；若單撞後面則只會減慢自車的速度。

C. 使用TUBRO最好是在前段路程，因其道路多是較平坦；反觀在後段追敵車時會有彎多路窄的情況，而且其他車亦比較多。





兩個遊戲的版數介紹

CHASE HQ



STAGE 1

一名通緝犯正乘坐一輛白色跑車駛往郊外。首先是在郊外駕駛，這裡的路面較為寬闊，較為容易控制；之後便到了分叉路，只要跟著分箭咀的方向便成。




STAGE 2

銀行劫匪駕著一輛黃色的跑車在海灘旁逃走。海灘部份沒有甚麼難度，但分叉路之後的山區便較為危險，因兩旁經常有電纜架和路牌，小心撞向它們。




STAGE 3

一名被通輯的毒犯駕駛一架銀色的跑車，在市郊出現。比較起上一版，STAGE 3反而是易跑了一點，兩段路程都是在市郊，並沒有甚麼特別之處，就當是練習版好了。

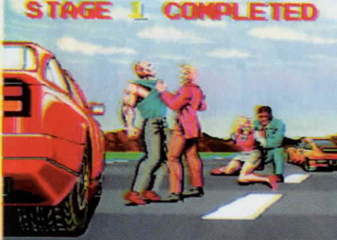



STAGE 4

在市郊又發現一架藍色的跑車，內裡的在是一個連續綁票犯。在分叉點後便是沙漠，但之前的市郊卻不要掉以輕心，因兩邊的電燈柱很易會令你失事。




S.C.I.



STAGE 1

一群暴走族在派對中捉了一名少女，而所用的正是一架橙色的跑車。開始時有很多電單車黨向你攻擊，你要主動向他們還擊，只要追到那輛賊車，便很易將它捉拿。




STAGE 2

一名失踪的犯人脅持著一位女乘客，他駕的車是藍色的貨VAN。在頭段時會在海岸線旁。馬路的兩邊均有巨浪拍岸，若一不小心便會捲進海中，所以要特別小心。而目標將會有多輛汽車作護航，故此先要消滅它們。




STAGE 3

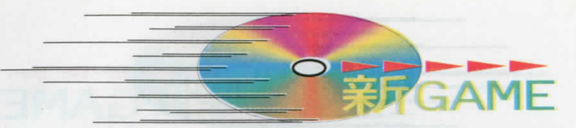
黑社會犯罪組織的頭目「布朗」正坐著一輛豪華的大房車逃走至山區。在山丘地帶上有不少大石滾下，小心「中頭奬」！此外，間中有一邊是懸崖，在追敵車時要小心掉下山谷。敵車亦會由數輛大車所保護。




STAGE 4

護送犯人布朗的囚車被他們的同黨救走了，現在正要追回那輛綠色的小巴。這一版最留意的是在十守路口中會有巴士橫過，小心不要和它撞在一起；此外後段的天橋兩旁是沒有欄的、小心飛下去。

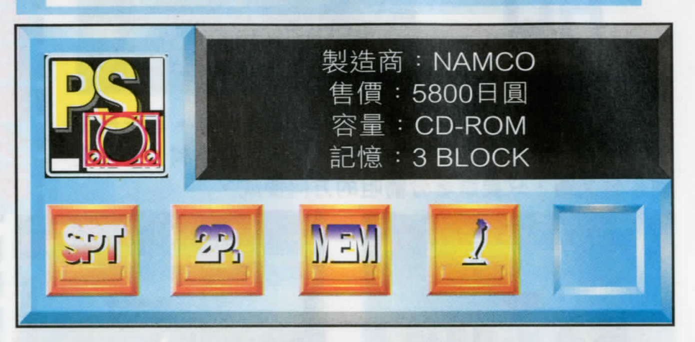




第一隻對應NEGCON的棒球遊戲

WORLD STADIUM EX



足球及棒球遊戲可是電視遊戲中的長青樹，不論是任何機種也必會推出。至於在PLAY STATION中亦先後推出了多隻棒球遊戲，不過早陣子NAMCO便推出了《WORLD STADIUM EX》這較為特別的一隻，因為它可是首隻對應「NEGCON」手掣的棒球遊戲。而在測試後，筆者亦可大膽說一句：「如閣下喜歡玩棒球遊戲的話，那《WORLD STADIUM EX》的操作將會令你愛不釋手！」

入GAME前有嘢玩

可能由於同是NAMCO製作的關係，故在啟動遊戲後，於進入遊戲前玩者便可像《RIDGE RACER》般在LOAD碟時玩一個迷你遊戲。遊戲中玩者便要以LOAD碟所需的時間內拾回散落在畫面四周的二十個球，至於聰明的玩家們亦會猜到這遊戲應不會只是玩玩那麼簡單吧。



OPTION

正如其他棒球遊戲一樣，於OPTION中玩者亦可作出比賽中各項賽例及操作的調教。當中可選擇是否由球員自己作出自動防守及走壘的行動、比賽是多少局決勝負、有沒有合法錯誤、電腦對手的難易度、比賽中有沒有風速風向影響、以打至最後一回合或以拋離10分決勝負、輸出音效、背景音樂選擇及有否重播。至於在操作設定一項中，玩者便可選擇不同配置的按鈕操作，此外當然亦可在此作選用「NEGCON」手掣的選用及按鈕配置。



遊戲的多種變化

論模式，其實《WORLD STADIUM EX》亦如以往其他棒球般分為「公開賽」及「聯賽」，同時再加上現在必備的「練習模式」。不過當中較為過癮的便是「分身君」一項，因為在這模式中玩者可製造一個屬於自己的球員及入替任何球隊的任何隊員，之後便成為正式球員參賽，可說令本身的比賽變化了不少。至於在進行聯賽後，玩者便可於「新聞」一項中看到比賽的報導。



練習模式

於練習模式中，玩者可分別進行「投球」、「擊球」及「防守」的練習，玩者不妨先在此熟習操操作才正式進行遊戲。

擊球

在這項中玩者便可練習如何擊球，說來不少玩者也以為只要將球打至又高又遠便行，但其實是要打到安打才可有效對付對手的。至於在中途便可按START來選擇對手投出的球種。



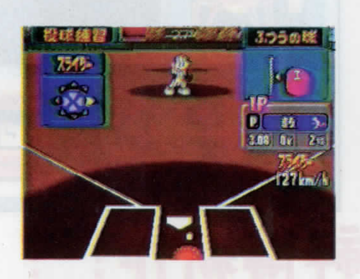


防守



於防守一項中，玩者便要以投手的位置作出防守行動，玩者必需盡快接到飛來的球及立刻投回本壘。至於在遊戲中，玩者必需以「接殺」作為目標，而所謂接殺即是球不着地地接球，另跟着的動作便是將球送往對手正跑往的壘作出觸殺退壘。

投球



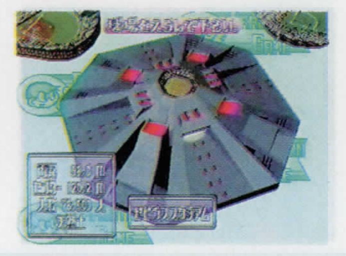
在投球這項中，玩者是以方向桿來決定投出的球種，不過玩者要留意的便是每個投手也會投出或不懂投出一些球種的，而當按方向桿時如投手擰頭便化表他不懂該球種，而玩者亦不應勉強投出。

公開賽



於公開賽中，玩者可選擇任何球隊參賽，而比賽便以一場決勝負，同時玩者亦可於共十二個球場中選擇任何一個作賽。至於在比賽前，玩者便可選擇賽制及根據球員的狀態來更換球員。另於比賽中途，玩者亦可按START來換入球員及作出代打或代走的策略調動。





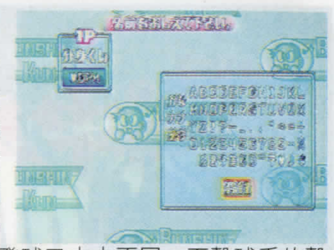
聯賽模式



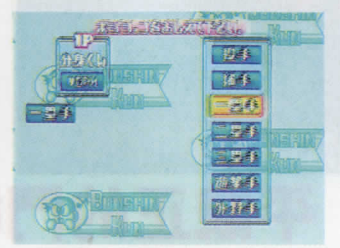
在這聯賽模式中，玩者便要進行一整季的比賽，而在開始模式前，玩者便可選擇以該季共有多少場賽事，當中由10場至130場，故這模式是可用記憶卡來記下進度的。最後，在進行比賽後玩者除可看到賽程外亦可看到各球員的個人成績排名，可說與真實的棒球不相伯仲。



分身君



正如上文所說，遊戲中是有一「分身君」模式的，在進入後玩者便可替人物選擇所進入的球隊、本身的名字、樣貌、入替位置及擊球習慣。至於玩者要留意的便是在投手方面各種投手也不有不同的，單是上手發球及下手發球己大大不同。而擊球手的擊球方向亦會對球隊有着整體影響。





分身君的試練



當完成設定後，玩者便會受到「擊球」、「投球」、「防守」及「走力」的測試，而經過試練後電腦便會作出評價，不過即使不合格玩者也可強行加入球隊累街坊的。至於在決定替入那個球員後，玩者便可貯起記憶，而以為該名球員便會成為該球隊的一員。





看新聞



在進行聯賽後，玩者便可在「看新聞」一項中看到有關比賽的新聞報導，而玩者亦可將新聞記於記憶卡中。至於在新聞方面，報紙除會刊有有關比賽的消息外，亦有一些玩嘢的新聞的，而在第一場中便刊有《鐵拳》中三島平八的三島財團廣告。











鬥神傳2 PLUS



平靚正的鬥神傳新作！？

自從PS遊戲的價格限制放寬後，一些舊作都紛紛推出低價格版本，但因為內容一樣，吸引程度始終有限，不過，今次這《鬥神傳2 PLUS》就有所不同，除了售價大幅降低至2900日圓外，在系統等方面亦作出了不少改動，若是你沒有買《鬥神傳2》的話，這絕對會是一個抵買的作品。









CHACK POINT 1 SAVE、LOAD

在《鬥神傳2》的時候，雖然可在爆機後使用幾位隱藏人物，但因為遊戲本身並未設有SAVE、LOAD的系統，所以基本上熄機後便「一無所有」，連得分等記錄亦全部自動失蹤，相當沒趣，但在今次《PLUS》的標題畫面中就增加LOAD及SAVE的項目，令大家可將得分等保存下來。





CHECK POINT 5 人人都有新衫着

今集除了以上幾個在系統上的變更外，各人物的2P顏色亦有所改變，以下便是這15人的新2P顏色……



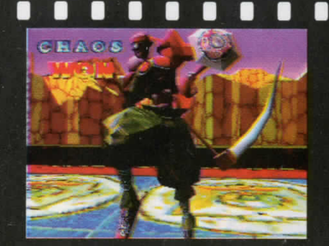


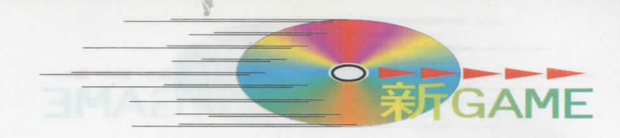












CHACK POINT 2
新增的操作方法

鬥神傳的按掣分配一向以來都是兩個拳掣、兩個腳掣，再加上L1、L2、R1、R2作為必殺技簡易掣來構成的，但在今次《PLUS》的系統中，便追加了數種變化。GPK按掣分配：即採用類似《VIRTUA FIGHTER》的方式，由△、口、○來分別負責拳、腳、擋。這類控制方法雖然對於那些玩慣《VIRTUA FIGHTER》的人有一定幫助，但因為會同時削減了重拳、重腳，所以亦不是完全有利的。新增的簡易掣：今次四個簡易掣可負責的項目亦有所增加，可直接以簡易掣來作近距離DOWN攻擊、遠距離DOWN攻擊或是以簡易掣來擋格。



CHECK POINT 3
戰鬥過程數字化

一直以來，格鬥遊戲每一招的殺傷力都只能從雙方體力計的減少來掌握它的殺傷力，但到底這一招在不同情況下擊中對手會有多大殺傷力、被擋格時又是否完全沒有作用呢？今次《PLUS》追加了一種新系統，你可以將雙方在戰鬥過程中每一個命中對手的攻擊（即使被擋格亦可）造成的殺傷力在畫面上清楚看到一個數值，令人有一種RPG式戰鬥的感覺。





CHECK POINT 4
隱藏人物仍舊隱藏

這遊戲除了11位基本人物外，還有着4位隱藏人物「URANUS」、「MASTER」、「VERM」及「SHO」。他們4位在這一集裏面仍然是不能當成是基本人物選擇，但當你以LV 4或以上爆機後，選人畫面（？）的那一格裏面便會增加了「URANUS」、「MASTER」，若你今次以LV 5或以上再爆一次機，那麼便連「VERM」及「SHO」亦會在選人畫面的（？）方格中出現。



























第二隻對應VIRTUR GUN的遊戲

DEATH CRIMSON



自《VIRTUR COP》推出後，相信大部份SEGA SATURN的機主己有起碼一把「VIRTUR GUN」在家中「供奉」吧。而在《VIRTUR COP》推出的同時，有關方面亦己公佈「VIRTUR GUN」將不會只對應《VIRTUR COP》及《VIRTUR COP 2》，那即是説將會有其他生產商推出對應「VIRTUR GUN」的遊戲。而現在，第一隻由其他生產商製作及對應「VIRTUR GUN」的遊戲終推出了，不論效果是好是壞，這也是一個好現像的開始。

共三版的遊戲



當啟動遊戲後，玩者便會發現遊戲其實是共有三版的，而當中STAGE 1及STAGE 2便可隨時選擇進入，但STAGE 3便一定要在完成兩版後才可進入，而且每版均會分為多個區域。

唔射得與不可射失

於遊戲中，玩者的任務當然是將畫面中的所有敵人射去，但狂射還狂射，當中其實有兩種東西是不可射擊的，否則便會去玩者一個能源，至於這兩種東西便是「抵死的人質」及「一點也不可愛的飛鼠」，此外，畫面中亦會有「1 UP」出現的，玩者絕對不能放過。







記着每次TURN槍

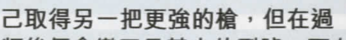
在「VIRTUR GUN」與電視的距離及角度這方面，由於通常每次開GAME也未必與上一次相同的，故每次開GAME時玩者最好也先調教「VIRTUR GUN」的射點，而方法便是進入照準設定及向中心點射去，那麼主機便會認定射點為畫面的中心點及以此作為參數計算玩者以後的射點。



可進化的槍



於遊戲的畫面中，玩者可看到右下角會有槍的圖案的，而隔鄰的計便是槍的進化計，遊戲中每次當玩者射中敵人時，進化計的數值便會增加，但如射中人質或飛鼠，又或者被敵人擊中時便會扣減。至於每當進化計貯滿後，槍的圖案便會換成另一把槍，亦即是玩者己取得另一把更強的槍，但在過版後便會變回最基本的型號。而在槍類方面，其實每種槍也有不同效果及威力的，故遊戲中玩者可説是遇強越強。









首領戰

由於遊戲是分為三版的，故如要通過完成，玩者亦理應遇上一些特別的難題吧，故每到完成一定的地域，玩者便必需打倒該版的首領才可通過及攻略下一版。至於第一版的首領便是一個可呼喚小型怪物的翼人。





進級

正如上文所說，遊戲中STAGE 3是要先完成頭兩版才可進入的，而當打倒第一版的首領翼人後，STAGE 1旁便會有「CLEAR」的字體，而當第二版也完成時便可進入第三版，因此玩者於開GAME前定要肯定主機有足夠的容量才開始。

共四區的第一版

於第一版中便共有四個區域，當中分別是「撒羅尼卡鎮」、「尼姆布盧古大學」、「哥利拿度橋」及「首領戰」。至成功後玩者便可到第二版「依斯傑度河」，之後便是最後一版「撒巴魯遺跡」。而在故事方面便講述於1996年神秘病症KOT症傳遍了整個歐洲，而由玩者操控的突擊隊隊員越前在撤退時便無意中進入了一個遺跡中。於遺跡中越前得到了一把神秘的手槍及得悉了事實的真相，於是他便出發解決這個危機。

ZONE 1

撒羅尼卡鎮

由於是第一區的關係，故遊戲中的敵人亦不是大活躍，玩者大可從容應付，但要留意的便是畫面中不時會有人質突然出現，故在這版中玩者便要先停步看清楚，切勿殺錯良民。





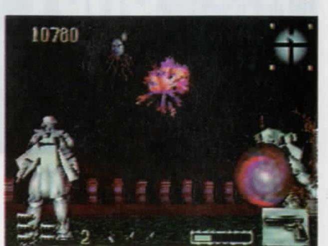
ZONE 2

尼姆布盧古大學

在第二區域中，敵人便會突然活潑了不少，除會大量出現更會十分勤力地向玩者攻擊，因此當對方一出現時便要射下，如有魔球飛來便要立刻射下。此外在大學中是有一高塔的，同時玩者必需將之破壞。













ZONE 3

哥利拿度橋

於這區中敵人便純粹以量取勝，反觀難度方面只要玩者的反射神經夠快便沒有問題，相比下比第二區易。不過在這區中玩者便要小心那些大量出現的飛鼠，因為牠們除喜歡竊在畫面中間外，更喜歡混在敵陣中讓玩者誤射。

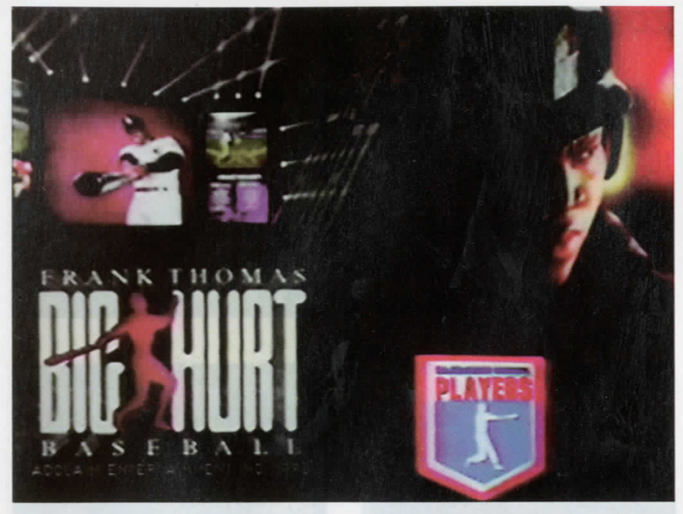
首領戰

於首領戰中玩者便純以速射取勝，遊戲中首領除會自己攻擊外，更可召喚出其他小魔獸一起攻擊，故玩者除要射首領外亦必需射下其他「小朋友」，此外在受到一定的攻擊後，首領便會跳開，這時玩者便要射向畫面側的箭咀來轉向找尋首領繼續攻擊。









BIG HURT 棒球



美國人的棒球遊戲

在現世代的棒球運動之中，以數個國家的水平最高，而其中的一個便是美國了，不過，在這幾年中，美國的棒球界似乎吹起了一股頗為不健康的現像，而且球員方面亦出現了一個非常大的問題，便是太過商業化了，所以導致有只是為錢而進行的棒球遊戲進行，使這項運動蒙上了污點，雖然並非所有的運動員也是如此，不過，有很大部份的球員也是這樣，當然，之中更不乏一些非常出色的運動員在內，從早前罷工一事已可見情況的嚴重。

而在美國眾多的出色球員之中，這次世嘉便是以其中一個名叫「法蘭．湯馬士」的知名棒球員來作號召，推出了這隻棒球遊戲。由於「法蘭．湯馬士」是一個美國的球員，所以這個《BIG HURT棒球》的棒球遊戲是一個完完全全的「美式棒球遊戲」，所以如果沒有看美國棒球的玩者會對之中的球員完全不認識的。

不過，這個棒球遊戲是一個使用比較舊的方式去做的棒球遊戲，所以如果是一直有玩棒球遊戲的話，便會感到這隻遊戲有「倒退」的感覺。

基本操作

在棒球遊戲之中，玩者所控制的球隊是要有攻及守兩種的情況出現的，而在攻、守兩方面也有不同的玩法，所以在控制器[的使用上亦有一定的不同。

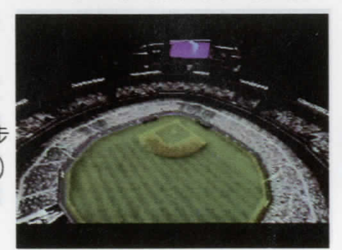


攻擊：

A掣：揮棒擊球
X掣：橫棒輕觸球
A+←：強力擊球（擊球手在右面時）
A+→：輕觸球（擊球手在右面時）
A+←：輕觸球（擊球手在右面時）
A+→：強力擊球（擊球手在左面時）
↓：本壘
→：一壘
↑：二壘
←：三壘
L：上壘後的球手向前踏出一步
R：上壘後的球手向後回一步（回壘）
B掣：上壘／盜壘
C掣：盜壘後的回壘

守備：

A掣：投球
B掣：跳躍
C掣：選擇不同的野手
X掣：截擊盜壘的回壘球
Y掣：移動內野手的位置
Z掣：移動外野手的位置









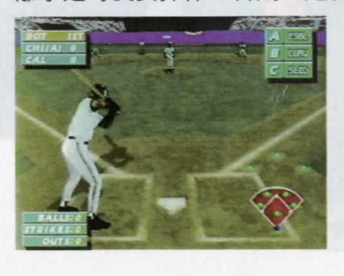


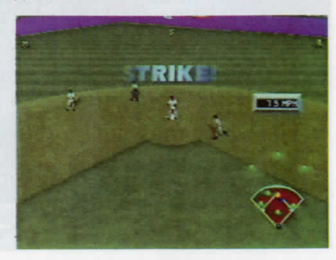
遊戲中的重要事項

在遊戲之中玩者的所要做的事是在攻擊時盡量打出安打及取分，不過，在上壘之時是有一點兒技巧的，如果玩者是一個「玩盜壘」的人便要留意了，因為在這個遊戲之中，在盜壘之後如果要回壘的話，轉頭跑之時是會有一段「跣腳時間」的，如果計算失準的話，便會給對手狠狠的來個「觸殺」。

另外一點便是玩者在守備之時，是有點兒題的，那便是在投球之時玩者可以選擇的球只有三種，分別是A（FSBL）──高速球；B（SINK）──推球；C（CURV）──弧形球，除了這三種球之外，玩者別無其他選擇，不過，玩者仍可以利用十字掣來調校球的去勢。

其次便是在玩者擊球之時，要注意一下擊球（揮棒）的時間，因為這個是一個比較「古舊」的遊戲，所以玩者不可以像玩其他近期的同類遊戲一樣，在球來到面前才作出反應，一定要在球離手之時便要揮棒，否則一定會落空。



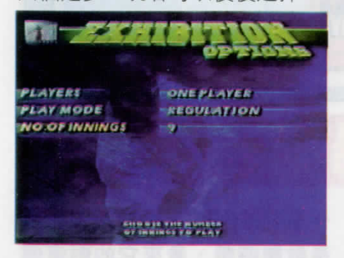


《BIG HURT棒球》之中的多個遊戲模式

EXHIBITION

這是一局過的遊戲模式，玩者在「EXHIBITION」之中可以選擇玩者的人數，最多可是二人對戰；而那個「PLAY MODE」之中的「REGULATION」和「QUICK PLAY」的分別是前者是玩最常玩的「正常」棒球；而後者則是一球決勝負，一球打不到球員便要出局。玩者亦同時可以選擇球賽的局數。

和其他的球賽MODE一樣，玩者可以在美國的東、西兩岸和中部十四隊；以及在國際的十四隊(合共二十八隊)之中選擇自己喜歡的隊來作賽，當然，除了可以選擇球隊之外，球場亦是可以選擇的，而且有十四個之多，玩者可以慢慢選擇。





SEASON

這便是正式的「美國職業棒球聯賽」，這是在美國本土之中最大的聯賽，所以很受美國人注意的，而且亦有非常多的人入場支持，玩者在比賽之中可以調校的可以說和在「EXHIBITION」中的大同小異，而其中最不同之處便是玩者可以調校SEASON的長度，而所謂的長度便是比賽的場數，SEASON越長，比賽的場便會越多；至於球隊的選擇方面，數目是和「EXHIBITION」之中的一樣。

在比賽之前，玩者可以從「SCHEDULE」之中看到所有的日程，不過，在比賽之中玩者是不可以選擇球場的，因為這是一個有連續性的比賽，所以比賽的場地是隨機選擇的，玩者不能夠改變的。





ALL STAR

在美國的職業聯賽之中，和其他地方的賽事一樣，產生了不少的球星，所以，和其他的同類遊戲一樣，《BIG HURT棒球》也有着這樣的一個「ALL STAR MODE」，在這個模式之中，全部都是在美國本土之中非常有名氣的棒球巨星，當然，在之中有一個是名叫「法蘭．湯馬士」的人了，而且在人物的設定之中，這個「法蘭．湯馬士」亦是在眾多球員之中最高大的一個，很明顯是有偏私成份的。

因這隻遊戲是向有關方面買了版權的，所以除了「法蘭．湯馬士」之外，其他的出名球員也是使用實名的，這會使熟悉美國棒球的玩者興趣大增。

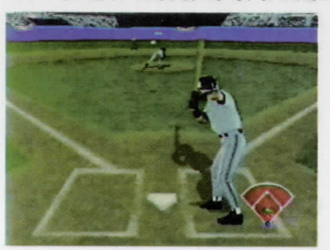


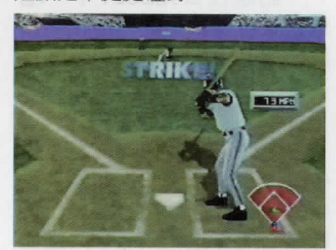


BATTING PRACTICE

相比起以下的「HOMERUN DERBY」，這個「BATTING PRACTICE」便算是一個很好的練習機會，玩者在這個模式之中，可以不其實這是一個比賽，是玩者和電腦的比賽，玩者可以選擇自己的球手，而且可以選擇多名的球手，當然，要玩多少球玩者同樣可以調校的。

玩者在「BATTING PRACTICE」之中可以選擇自己喜歡的球手，而且可以揀選球場，為了能成為一個好的擊球手，玩者可以調校投手投的球，所以玩者可以對某一些的球下苦功不停的練習，直至完全掌握接該種球為止。不止是對不同球種的認識，而且玩者亦可以在這個模式之中好好的習慣一下揮棒的時間，以免在遊戲之中處處碰釘。

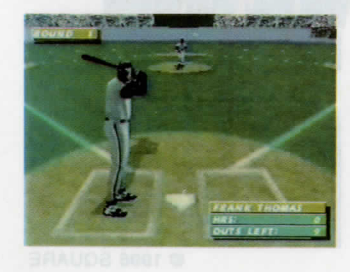




HOMERUN DERBY

這是一個給玩者好好練習的機會，不過，要練習的是在棒球比之中最為觀眾所注意的「全壘打」，然而，這并非一個真正的練習模式，其實這是一個比賽，是玩者和電腦的比賽，玩者可以選擇自己的球手，而且可以選擇多名的球手，當然，要玩多少球玩者同樣可以調校的。

在規則方面，玩者先打，而每一球HOMERUN也是有距離的量度，所以每個球員所打出的HOMERUN也是會被記錄下來的，而且在打HOMERUN之時，玩者每打空一球便會少一次機會，反而打中了的一球是不會計算在內的，所以打中的越多便會有更多的機會打更多的HOMERUN(全壘打)。





VIEW PLAYERS STATS

一看便會知道這是一個純粹的「睇資料」模式，因為在一年的比賽之中有很多的球員出現過，而玩者不可能對每一個球員的資料也瞭如指掌，所以便有這個「VIEW PLAYERS STATS」模式的出現，正所謂知己知彼，百戰百勝，能夠熟悉所有的球員的話，便知道如何對付不同的對手，在遊戲之中這是非常重要的，因為如果能夠有適當的球員調配，便可以在球賽之中得到絕對的主動權。

在這個模式之中，玩者可以選擇觀看在95年美國的聯賽之中各個擊球手和投手的成績，同時亦有他們出道以來的成績作為參考，所以，如以資料性而言，這個模式是非常的詳盡的資料庫。



SQUARE第一隻格鬥遊戲!!

TOBAL NO.1



SQUARE勇闖PLAYSTATION市場第一炮!!

引言：

就在若干時間之前，當各次世代主機紛紛出現，而大家仍然沉醉於SQUARE所製作之RPG之時侯，不其然也會擔心SQUARE此間遊戲廠商之去向，它會否繼續為任天堂公司「忠心」下去呢？然而當大家看到N64的走勢時，不其然也有點擔心。不過就在今年之春天，SQUARE卻突然宣報於PLAYSTATION推出它的超大作—《FINAL FANTASY VII》，令到很多玩家也放下心頭大石。然而另一方面，SQUARE也一改作風，於PLAYSTATION推出該廠第一個格鬥遊戲—《TOBAL NO.1》，這實令到很多玩家也大感驚奇。

其實SQUARE除了於PLAYSTATION推出的遊戲除了《FINAL FANTASY VII》及《TOBAL NO.1》外，還會製作一系列的RPG、格鬥遊戲甚至是射擊遊戲，看來它的對這個遊戲市場野心也頗大哩。然而，SQUARE史上第一隻格鬥遊戲又會是怎麼樣的呢？而又會有甚麼與別不同及過人之處呢？現在就為大家作一個詳盡的介紹吧。

故事背景：

話說在公元2027年，地球之太空探險船偶然地在這個廣大的宇宙中發現了另一個有高等生物居住的星球，而這個星球就叫做惑星多巴魯。

然而在這個惑星多巴魯中，原來是出產一種叫莫魯莫蘭之礦石(個名好鬼怪)，而這種礦石原來是可以產生大量能源的，正因如此，也吸引了大量之異星人在這裏星球上，作一些關於礦石的賣買。然而，惑星多巴魯之統治者卻是一位格鬥之狂熱者來，而他看見有這麼多異星高手集結在自己之星球上，便想出了一個計劃，便是每200天弄一個名叫做「TOBAL NO.1」的格鬥大會，而勝出的就會成為新一任的「SUPER TOBALMAN」，而且更有莫魯莫蘭之礦石及豐富賞金來作獎品。就是這樣，也越來越多異星人前來參加這個「TOBAL NO.1」的格鬥大會。而不知不覺間，第98回「TOBAL NO.1」又告開始了。而今次又會是誰成為新一任的SUPER TOBALMAN呢？

史上最強之贈品？

可能SQUARE廠想加強聲勢，所以在這隻《TOBAL NO.1》裏面，還加送了一隻體驗版CD，而內裏則收錄了一些SQUARE新作之資料，其中包括《FINAL FANTASY TACTICS》、《武士道之刃》及《SAGA FRONTIER》之有關動畫。然而最有吸引力的，當然是《FINAL FANTASY VII》的體驗版啦。然而這些資料也會在今期之其他篇幅中作一個介紹。不過，筆者就覺得有這隻體驗版CD仍然是賣5800日圓的話，那就真是非常之超值的了。

OPENING MOVIE



四大遊戲模式介紹

TOURNMANT MODE：

這可説是全個遊戲中最正統的一個遊戲模式，勉強點也可以説是故事模式吧。而就在這個遊戲模式中，玩者先從8位參賽者中選擇一位，再進行比賽。而除了要面對8位參賽者外(要打埋自己嘅)，到最後還是有3位波士級人馬等着各玩者的，然而只要將全部11人全打倒，便可以成為新一任的SUPER TOBALMAN，從奧丹皇帝上接過獎座。

VS MODE：

這亦是一個家用格鬥遊戲必備的一個遊戲模式，在這裏，玩者亦可隨意的從8位參賽者中選擇一個，再跟其他玩者對戰。然而就跟《鐵拳》系列之VS MODE一樣，這裏也可以因為可讓不同水平之玩者也可以一較高下的系統，就是可以自行調校角色之體力。

QUEST MODE：

這可説此遊戲的一大賣點，亦可説是非常特別的一個遊戲模式。在這裏，玩者就像玩RPG一樣(食老本？)，是要經過一個又一個的迷宮，直至到達迷宮之出口為止。當然這迷宮是用多邊形所造成的，而且還會有各式各樣的陷阱及敵人來對付各參賽者。不過就此一提，這個QUEST MODE的難度也頗高，非要玩者有十分純熟之控制技術不可。

OPTION MODE：

甚麼遊戲也會有一個遊戲模式，是用來調查遊戲中之各種設定的。不過就在這裏的「PREACTICE」一項中，電腦是會提供一個不計體力而又不會出招的人(沙包唧卦？)，而且當玩者進行攻擊在畫面中亦會顯示出一些資料，例如COMBO數目及所會扣之體力值等等，實在是令玩者在練習時更加方便。









基本系統簡介

就算閣下是一位有玩慣夕邊形格鬥遊戲之玩者，也許在初初玩《TOBAL NO.1》時也會感到非常之不習慣，因為《TOBAL NO.1》之遊戲系統是非常獨立的，所以對玩者來説則較陌生，然而也雖要多點時間才能適應之。現在筆者就為大家介紹一下遊戲中較特別之系統。

抓着狀態

抓着狀態可説是這個遊戲中使用投技之一個先決條件。首先在相方接近時，玩者便可按G+中抓着對方，進入抓着狀態。如果玩者想進行投技攻擊，便要再按多次G+中來進行投技。不過當進入了抓着狀態後，相方使出投技的機會也是一樣的，而誰可使出之就要視乎其按指令之速度及準確程度而定。不過就算被對方起到手，也可以按G+中來破解及作反投。





橫移

很多時當玩其他格鬥GAME的時侯，時常會因不能左右橫移而引至被對方屈死。所以在這隻《TOBAL NO.1》中的各人物在戰鬥時也可以左右橫移，而情形就好像《鬥神傳》中各人的滾地及閃身，不同的是，在《TOBAL NO.1》中的左右橫移之闊度是可以讓玩者自行調校的，這樣便可以增加在戰鬥時之戰術性及攻擊之變化。





上中下段攻擊

一般之格鬥遊戲都是以拳腳來作指令的，不過這隻《TOBAL NO.1》卻與別不同，它是用上、中、下般來作指令。即是説，只要玩者一按上段攻擊鍵，其角色便會立即使出上段攻擊，如此類推。然而這個系統的確比較新，可能有些玩者也未能習慣。不過此舉也有好處，就是可在戰鬥時之混亂狀態下也可讓玩者容易地掌握到主角之攻擊屬性。





跳躍及DOWN攻擊

筆者認為全隻遊戲中最難適應的，就是跳躍。在一般的格鬥遊戲中，只要按上便可令主色跳起，不過在《TOBAL NO.1》內，玩者是需要按L1鍵的，這使到跳躍時極之「唔就手」，而這也大大減低了現此GAME時之跳躍密度。另一方面，當對手倒地時,玩者也可以按跳躍及下段攻擊鍵作DOWN攻擊，不過又是非常之「唔就手」，故也大大減低了DOWN攻擊的可用性。





CHUJI WU

人物背景：

來自地球的一位年青格鬥家，遠渡由地球來到感星TOBAL的原因，就是因為了取得這場比賽的豐富獎金。至於其家庭背景方面，因他自幼雙身已不在人世，故現在只是跟其祖父及姐姐一起居住。然而他身手敏捷，亦可説是格鬥界的一名天才。

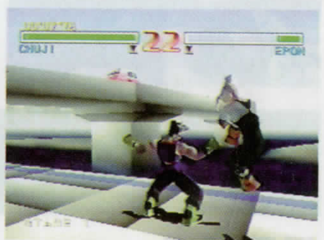
出招表：

技名	指令	攻擊屬性
貳風螺旋	上上上	上上上段
貳風殘鐵	上上中	上上中段
連刀腿	下中中	下中中段
連刀掃腿	下中下	下中下段
參門盃掃	上中下	上中下段
連天蹴	G+上上	上上段
鷹連腳	蹲下時上中中	上中中段
連下掃腿	下下	下下段
健掃腿	上下	上下段
健轉掃腿	上上下	上上下段
跳腳	站立時中中	中中段
虎開	→中	中段
宙轉腳	←中	中段
宙雙腿	→→中	中段
下掃背身	→+下	下段
疾掃腿	跑時按下	下段
裏旋	←上	上段
破壞舞	←下	下段
破壞亂舞	←下中	下中段
霞落	→+G+中	正面投技
宙身磊落	←←、←+G+中	正面投技
大外刈	→→、G+中	正面投技
翡翠	→→、←+G+中	正面投技
斷頭落	G+中	右側投技
背轉倒	G+中	背後投
SHOULDER THROUGH	G+中	正面反技
BACK THROUGH	G+中	左側反技
BACK TROP	G+中	右側後技
帶返	G+中	背後返技

招式風格：

通常所有格鬥GAME之主角們都是一些比較好用、易掌握的主色來(結城晶例外)，而這位CHUJI WU亦可以這樣説。基本上他的上中下段攻擊不論在其威力上以至速度上也甚為平均，故初學者也大可多用之。而他的個人之處，就是招式之屬性變化層出不窮，一時是上上上段，一時又上中下段，往往令到對手無所適從，不過這方面只是2 PLAY戰時比較有效，因為到了HARD MODE中跟CPU對戰時，對手卻好像只道你會出甚麼的將所有攻擊擋格開，實在是非常之不可思議。另外，此君的中段攻擊也十分之強，而且有時更可一擊令對手倒地，故不妨多用。



2 PLAY 對戰攻略：

剛才也説過若果玩者用這位CHUJI WU的話，是會令對手無所適從的，然而編輯部的FUKUDA君也領教過這些滋味了。那麼，究竟在2 PLAY對戰時怎樣才可以將CHUJI WU用得好呢？首先玩者可用按上上段使CHUJI WU發出兩個上段直拳，繼而接近對手。如果此時對方是作站立防禦時，玩者便可在完成兩下直拳後按下段攻擊；然而若果對手是用下段防禦的話，玩者便可在完成兩下直拳後按中段攻擊，令對手防不勝防。而且，玩者也可用CHUJI WU這些獨有的變招靈活性跟對手玩心理戰，實在是非常有趣的。








CPU對戰攻略

VS CHUJI WU

若果要跟CPU控制的CHUJI WU對戰的話，玩者有一點是較不利的，就是電腦會知道你的攻擊屬性(好唔公平！！)，所以玩捉心理在這裏來說是不大有用的。所以玩者便要用其靈活性來彌補這個不足，好像閃身後再用COMBO便是一個不錯的戰法。不過跟它作埋身戰時就要小心，因為電腦用變化無窮的上中下段攻擊是會令玩者無所適從。





VS EPON

可不要看她是一位弱質女流，她好些招式之攻擊力也不弱的，而且其靈活性可比CHUJI WU更高，故不可掉以輕心之。正是由於她靈活性高，故若跟她對戰時兩隻腳像打了春般貼着地面的話，極有可能被她閃到側旁再用重擊。所以玩者應跟她鬥閃，務求得到一個最有利位置才攻擊之(不過小心閃到出界喎)。

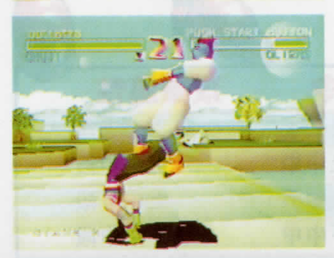




VS OLIEMS

一位攻擊型之角色，正因如此，其攻擊力是非常之高的，被他的普通攻擊擊中也非同少可。然而，要對付他的方法，就可以於速度上入手。由於他出招時間比較長，而且速度低，故會有很多空隙時間給CHUJI WU作出反擊。不過玩者對着他時要有更高的防禦意識，不然給他一記強攻便會造成頗大之傷害。





VS HOM

怪招奇多的古怪機械人，而正所知己知彼，百戰百戰，如果要打勝它，最好先瞭解清楚它的招式，那最好的方法，當然是要用熟它啦。不然玩者便很有可能被它的古怪招式所騙。然而，當玩者將它的招式擋格外後，便可利用招式後的硬直時間再用CHUJI WU的獨有COMBO再攻擊之。





VS FEI PUSU

通常這些阿伯型的角色之招式都是有很多甚麼偽技呀、虛招等等。故此對付他，亦是要從瞭解他的招式結構入手之。而且玩者有一點是要注意的，就是此角色的中段技也頗利害，尤是以飛燕系之攻擊尤甚，所以跟他對戰時玩者除了要小心下段攻擊外，還要作站立防禦。





VS ILL GOGA

亦是力量型的角色，不過其攻擊力比OLIMES攻強。然而若玩者用CHUJI WU跟他對戰的話，切勿用連續三下次之上段攻擊，因為只要他一蹲下，便可將所有攻擊全避開，而你便露出極大的空隙，讓他可使出由下段攻擊開始的COMBO—ROCK HAMER。





VS MARY IVONSKAYA

跟投技系的角色作埋身戰是一件非常危險的事來，而且她的投技意識非常強，所以當玩者跟阿MARY姐對戰都是保持距離好些。另一方面，她的缺點是招式變化較細，而且每招大起大落，故是要掌握得到她的招式風格是不難的，只要利用她出招後之硬直時間再用COMBO攻擊之便可。





VS GREN KUTS

一個攻擊模式跟CHUJI WU有點相似的一位角色，不同的是，他出招所需時間較長，故會較容易給對手看穿其攻擊屬性。而若果玩者用CHUJI WU對着他的話，跟他硬碰是比較吃虧的，因為他亦是會不停把上中下段攻擊穿插使用，令玩者不知站立防禦還是蹲下防禦，故還是把相方之距離拉遠一點才再作攻擊吧。







EPON



人物背景：

跟CHUJI一樣，亦是一名地球人來，不過她卻不是出生於地球，而是出生於惑星TOBAL的其中一個衛星—KITAIKU。而她卻是擁有典型之少女性格，但卻有一段男性力量的女孩子來，然而她亦是為了証明自己的實比男性強而參加這場戰鬥。

招式風格：

當筆者第一次使用這位EPON小姐時，第一個感覺便是：「乜得你咁鬼風間準㗎。」不論在招式上以至動作也有很多相同之處，故在《鐵拳2》中有用慣風間準的玩者不妨一試。以就以她的攻擊風格而言，她之招式都是以飛身呀、飛腿呀此等招式較多，所以亦可以説她的攻擊範圍較廣。不過，她亦有她的缺點，就是跟其他格鬥GAME之女角一樣，防禦力較低。故此對着那些投技型的主色就比較危險，因為一不小心被他們摔到便會造成很大的傷害。當然，玩者也可以用其靈活性來彌補這個不足。






出招表：

技名	指令	攻擊屬性
WINDY HIGH KICK	上上上	上上上段
WINDY	上中中	上中中段
COMBO TRIPLE	上中下	上中下段
MYSTIC LIGHTNING	下中中	下中中段
DEAD SPIRAL	G+上中	上中段
BLOODY MARY	G+上中下	上中下段
RAINBOW ATTACK	G+上中中	上中中段
MIRAGE COMBO	上上中中	上上中中段
AURORA SALT	←中	中段
MYSTIC STRIKE	下中上	下中上段
AIR REAL	→→上	上段
PLAIN SPIN KICK	→+中	中段
AURORA RAIN	→→中	中段
SLUMP TRUCK	→→下	下段
KNEE KICK	←+上	上段
AUROR DANCE	→→下上	下上段
LASER END	↓↓中	中段
車投	←G+中	正面投技
霞落	G+中	正面投技
朽木倒	→→、G+中	正面投技
FLIP THROUGH	→→、←+G+中	正面投技
四方投	G+中	左側投技
NECK THROUGH	G+中	右側投技
GERMAN SOUP REX	G+中	背後投
SHOULDER THROUGH	G+中	正面反技
BACK THROUGH	G+中	左側反技
BACK TROP	G+中	右側返技
帶返	G+中	背後返技

2 PLAY 對戰攻點：

剛才於CHUJI的介紹裏，不是教過大家跟對手玩捉心理的嗎？原來這位EPON小姐亦可以的，不同的是，EPON的招式殺傷力不及CHUJI，故效果也沒有他那麼明顯。在跟對手接近時，可先按上段攻擊試探對方，若果對方蹲下，便可立即按中段攻擊之；相反，便可按下段攻擊。另外，除了可用上段攻擊作起手式外，下段攻擊也可以，玩者可以穿插使用下中下、下中中、下中上攻擊，此舉會令到對手不知所措。若果跟對手有一段距離的話，大可用→→下上來作一個奇襲，殺對手一個措手不及。






CPU對戰攻略

VS CHUJI WU

然而對着CHUJI這類全能型的角色絕不可以掉以輕心，因為不論他的上中下段攻擊也非常強。故若玩者用EPON姐來跟他作埋身戰的話，如果不先搶攻，很多可能會被他的COMBO所擊倒。所以除非不作埋身戰，不然一埋身就要比他先使出COMBO技，而以EPON的速度，要做到這點是不難的。





VS FEI PUSU

跟HOM差不多亦是用古怪招式的傢伙，然而他的招式卻變化多端，令玩者無從入手。所以在熟悉其招式的同時，在戰鬥時亦要自己「執生」。而玩者也可使用EPON擁有的靈活性，閃開或將二人之距離拉開，再使用上、上、中、中COMBO或其他飛身招式攻擊之。





VS EPON

若果玩者面對着電腦使用之EPON的話，就會感到她是一位難以捉摸的角色來。那麼應怎樣對付呢？而既然她亦是一位非常靈活的角色，所以在對戰時，應不停的按↑或↓使EPON不停在牆中閃，這樣一來可以避開她的飛身攻擊，二來可以亦方便玩者找到一個有利位置，再使用COMBO攻擊。





VS ILL GOGA

又是一名投技系之角色，而且其招式速度比OLIMES還低，所以玩者也可以用閃身戰法去對付。然而當EPON閃到他身後，除了可使用上、上、中、中這COMBO外，還可用→→下此招把對手擊倒地上。然而玩者用EPON對着他時要減少在他正前面的機會，不然就算不是被他擊倒也可能被他推出場外。





VS OLIMES

若果用EPON對着OLIMES仍是用那些硬碰硬的戰術去攻擊的話，只會有悲慘的下場。然而要在電腦控制的OLIMES手上取得勝利，就要活用其靈活性。好像當他使出一連串的直拳時，便可立即閃到他的身旁甚至身後，再用COMBO攻擊之。不過筆者就不建議玩者使用投技，因為很大機會會給他作一個反投攻擊。





VS MARY IVONSKAYA

所有投技角色中速度最慢的一個，然而也是投技意識最強之一人。所以，就算玩者不停的作閃身，閃到她身後再用COMBO攻擊，她也有機會在玩者完成最後一下COMBO前將你抓着，再使用投技。所以玩者除了用背後COMBO攻擊外，還要使用遠距離飛身攻擊。





VS HOM

在之前CHUJI的攻略筆者也講過，要在HOM手上取得勝利先要熟悉它的招式，才不會被它的古怪動作所騙。所以當玩者使用EPON遇上它時，只要對它的招式熟悉，懂得何時作何段的防禦，之後再進行COMBO攻擊，要取勝的話實在不太難。

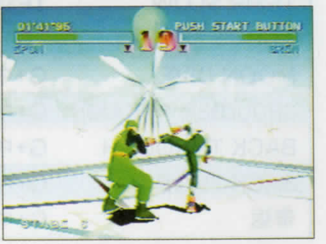




VS GREN KUTS

攻擊屬性跟CHUJI差不多的一名角色。不過其招式變化就沒有CHUJI那麼多，但卻有較高的攻擊力。所以若玩者用EPON遇到他，照例的不要跟他作面對面之硬碰，還是先閃到其身邊後才攻擊之。不過GREN的一擊中段技較多，故玩者在防禦應注意這一點。







人物背景：

他其實是一名出生於惑星TOBAL的基達高星人來，不要看他之體積這麼龐大，其實他只有19歲。而今次他參賽的目的，就是要用那些豐富的獎金及獎品來養妻活兒。然而這也難怪，因他已是2個孩子和一隻蛋(？)的父親了。而於性格方面，他其實是對地球人及其他異星人也有一種尊敬的態度，亦是一個善良的傢伙來。

出招表：

技名	指令	攻擊屬性
右連拳	上上	上上段
COMBO WING	上中	上中段
SCREW BLOW	上上上	上上上段
KANNEEL SANDER	上上中	上上上段
CUTTER HOOK	→上	上段
MACHINE GUN KNUCKLE	←上上上上上	全上段
MACHINE GUN SMART	MACHINE GUN KNUCKLE時按中	中段
MACHINE GUN SCRAMBLE	←上上上上下	上上上上下段
CHICKEN KNUCKLE	→→上	上段
CHICKEN BACK KNUCKLE COMBO	→→上上上	全上段
CHICKEN BACK KNUCKLE	→上上上	上上上段
COMBO TANTRUM	→上中下	上中下段
KNUCKLE FIRE	→上中中	上中中段
GROUND BACK KNUCKLE	→上下	上下段
TOUGER THRUST	→中中	中段
GAZELLE UPPER	←中中	中段
CHICKEN REVERSE	←←上	上段
SNIPE SHOOT	→→中	中段
CHICKEN CUTTER	←←中	中段
KENTUCKY BIO	跑時按中	上段
DOWN OVER	後向時按中	中段
DON DON TRACKLE	站立時按→中	中段
CHICKEN BOMBER	站立時按←中	中段
SUNNY SAND STEP	DON DON TRACKLE時按上	上段
TEMP STEP	↑↑OR↓↓中	中段
TEMP SLOW	TEMP STEP時按中	中段
END THROUGH	←G+中	正面投技
MOON DIVE	G+中	右側投技
SHOULDER THROUGH	G+中	正面反技
BACK THROUGH	G+中	左側反技
BACK TROP	G+中	右側後技
帶返	G+中	背後返技

OLIEMS

招式風格：

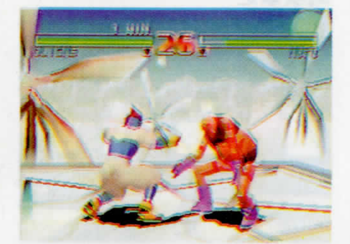
筆者就覺得，在云云八位參賽車之中，最難使用得好的，可說是這位OLIEMS兄。雖然他的攻擊力也不低，而且也有一定的速度，(這當然不及CHUJI及EPON啦)，但他的最大缺點，就是他的招式之空隙太大了，尤是那些由上段攻擊起招的COMBO情況更為嚴重。所以乎除非閣下自問是《TOBAL NO. 1》的上級者，不然使用他時，就會玩得十分吃力。不過，他也不是沒有優點的，這就是他的中段攻擊威力非常重，而且往往可以一記將對手轟出場外，故可多用之。






2 PLAY 對戰攻略：

老實説句，除非閣下之對手是《TOBAL NO. 1》的初學者，要不然使用OLIMES去應戰的話，必定會非常吃力。因為之前玩EPON及CHUJI的上中下段穿插攻擊，阿OLIMES兄都是欠奉的。雖然他擁有一招上上中的COMBO攻擊，但那招中段技是一個轉身踢來，雖需時間較長，故往往在出完兩個直拳而又未使出中段轉身踢時，便給人反擊到。所以，玩者應多用中段技，例如→中中、→→中中、←中中等，不但攻擊力強，而且更有機會將敵人轟開。而且當敵人被打至半空中，也可以用←中中來進行空中連續技。



CPU對戰攻略

VS CHUJI WU

若果要以OLIMES來跟電腦所操控的CHUJI君可是一件非常吃力的事來。其實玩者有一點要注意的，就是除非CHUJI被你打至上半空，不然一定不可以使出由上段開始的COMBO，不然給他一個蹲下就把所有攻擊避開，跟着就在你出招後的硬直時間時任他魚肉。





VS EPON

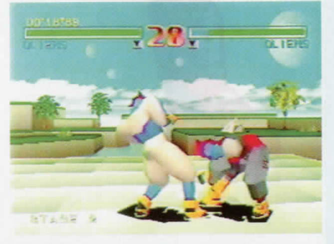
WELL，然而對着速度比CHUJI更高的EPON，玩者又可以如何應對呢？當然，被她在正面猛攻的話，玩者很可能因不知作上段還是下段防禦而被攻擊到，繼而失守。所以，玩者可先把二人的距離拉遠，再引她使出飛身攻擊或COMBO攻擊，跟着再乘其不避，使出中段COMBO技。

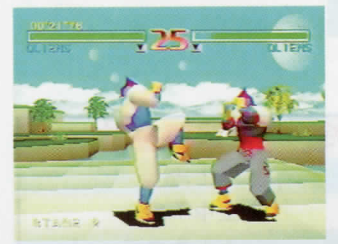




VS OLIMES

若果對着自己的話，只要小心一點要取勝並不難。大家也知道OLIMES的中段技是比較強的，然而卻沒有甚麼下段攻擊，所以當對着他時可要作大部份時間之上段防禦。不過，當電腦使用上段COMBO攻擊時，便要立即蹲下，而此時他的下盆便會出現極大的空隙，而玩者也可在此時使出中段COMBO。





VS HOM

由於阿HOM之招式速度比起CHUJI及EPON低，所以是比較易應付的。當阿OLIEMS跟HOM之距離接近時，大可連環使出←中中、→中中或→→中中等COMBO技，令它沒有反擊的機會。又或者當它使出連串COMBO攻擊時，大可閃到旁邊再使出投技。





VS FEI PUSU

玩者用OLIMES對着阿FEI伯，亦只可以説句：老鼠拉龜，無處下手。由於阿FEI伯偽招變招多，又時常四為竄，要用OLIMES攻擊到他可不是一件易事。而我也找不到一個甚麼攻略用之公式，只可以在這裏教大家多點用中段COMBO技攻擊之，尤是那←中中寬連環拳，是很有可能把他打出場外的。





VS ILL GOGA

跟OLIMES一樣，大家也是一名力量型的選手來。不過論速度，OLIMES就比ILL GOGA快少許。所以玩者就可以用這個長處，將OLIMES在場中四圍閃，當閃到ILL GOGA之背面或側面，面可使出COMBO技攻擊。不過筆者卻不大建議大家使用投技，因為在抓着狀態時對手很有可能先發制人把你摔倒。





VS MARY IVONSKAYA

由於她亦是一位投技高手來，故若果跟她在抓着狀態時很大機會會被她所摔倒，故都是可免則免囉。而其攻略發可跟ILL GOGA差不多，都是先用閃身避開她的攻擊，跟着再用一連串的中段技來作反擊.。不過打還打，小心還她作埋身戰時被她抓着，再受投技攻擊。





VS GREN KUTS

跟CHUJI一樣，都是難以應付的傢伙，這是由於他之招式的可變性也頗大，令玩者難以捉摸。而筆者用的方法，就是不停的在他前面使出各式各樣的中段COMBO技，令對手防不勝防。不過在攻擊之餘，也要留意自己的檔格段數及敵人之攻擊變化。







HOM



人物背景：

原來這個武藝了得的機械人，在17年前，只是一件平平無奇的採礦用開山工具來。而就在當時，身為第66回TOBAL NO. 1優勝者的FEI伯伯不知何解的收了它為徒。而經過了17年的修練，它終於學有所成。而它為了試驗一下自己的實力，便決定參加新一回之TOBAL NO. 1。



招式風格：

在所云云角色之中，筆者最愛用的，除了那位CHUJI外，便是這個機械人，因為其動作夠古怪嘛嘛，而且時常會使出一些令對手意想不到的招式，攻其不備，而且他的遠矢落除了是二段攻擊外，更可作DOWN攻擊，非常方便，而這亦是阿HOM獨有的。不過，當對手瞭解到它的招式後，便不會再被騙，然而它的招式變化卻沒布其老師那樣靈活多變，故在這種情況下就會打得比較吃力了。不過可能它的招式實在太古怪，古怪到作用不大，最明顯的可說是那招名叫嗚門渦潮的東西。



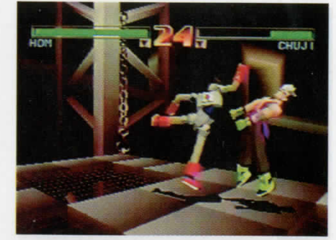


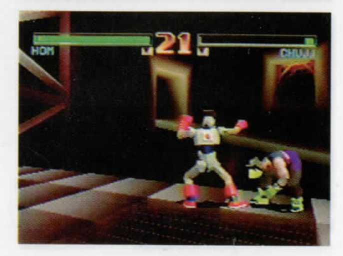

出招表：

技名	指令	攻擊屬性
DOUBLE JAB	上上	上上段
COMBO DRIBBLE	上中下	上中下段
仰天UPPER	上上中中	上上中中段
SCREW PUNCH	G+上中	上中段
無限SCREW PUNCH	G+上中中中…	上中中中…
無限KICK	上上上…	上上上…
DOUBLE UPPER	上中中	上中中段
遠矢落	中中	中中段
GURUGURU PUNCH		中上　中'上段
GURUGURU KICK	中上下	中上下段
遠矢落	中中	中中段
浪速KICK	→中中	中中段
無限浪速KICK	→中中上中上中…	中中上中上中…
富士山中段腳	←中	中段
富士山日出	←中中	中中段
HYPOID HYPOID	→下下	下下段
HYPOID YOHO	→下中	下中段
BOMB RALLY	→→上	上段
COMBO DOUBLE	上下	上下段
富士山攻擊	←中下	中下段
嗚門	站立時按中	中段
嗚門渦潮	嗚門時按下下下中	中下下下中段
華嚴DRIVER	→→、G+中	正面投技
SHOULDER THROUGH		G+中　正面反技
BACK THROUGH	G+中	左側反技
BACK TROP	G+中	右側後技
帶返	G+中	背後返技

2 PLAY 對戰攻略

若果跟你對戰那位玩者是對阿HOM的招式不大熟悉的話，那麼打勝他的機會便會增大，因為他很容易會被HOM的動作所騙到。不過若果他是現HOM的老手，要勝利的話就比較困難。如果玩者遇着這些情況，也許要暫時不用那些古怪攻擊，例如富士山日出、嗚門渦潮等等。繼而轉用一些攻擊效果較理想的招式，好像上段加中段攻擊的仰天UPPER、有齊中上下段攻擊的GUGU KICK等等。不過玩者有一點是要注意的，就是當對手倒地時不妨用遠矢落作一個DOWN攻擊，然而此招之成功率也頗高，不妨多用。





CPU對戰攻略

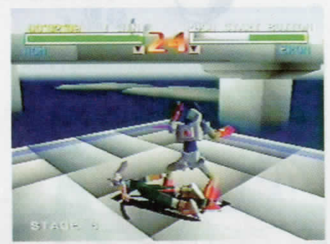
VS CHUJI WU

若果用HOM對着電腦所操控的CHUJI WU，必須將二人的距離拉遠，不然在近距離時玩者很難察覺得到對方是會作何段攻擊。至於使用之招式方面，可能電腦較蠢，故時常被騙。所以玩者用的甚麼富士山日出、富士山中段腳等等他都會照單全收。




VS EPON

由於EPON的速度比起CHUJI的還高，所以玩者要更加小心。然而跟CHUJI一樣，在打埋身戰時她會穿插使出上中下段攻擊，然而就算玩者把二人之距離拉遠，她也可以用其飛身技攻擊之。所以在將二人之距離拉遠的同時，也要作閃身，閃到有機位置後再進行COMBO攻擊。

VS OLIMES

然而用HOM對阿OLIMES基本上是不會有太大問題。而玩者要注意的事有兩項。第一，當他作無止境的上段攻擊時應把身體蹲下，繼而再使出中段技來還以顏色。另外，當玩者作蹲下防禦時亦要小心對方強以有力的中段技，若果被擊中也有可能被轟出場外。




VS HOM

若果玩者對着電腦用的HOM，由於已對HOM這位角色有一定的認識，所以亦是不難應付的。而玩者要注意的地方，就是要以站立防禦來將它的中段技擋格開，好像浪速KICK呀、遠矢落等等。因為很多時玩者遇到它使出這些怪招時，都會自不然的作蹲下防禦，繼而被擊中。




VS FEI PUSU

WELL，正所為一日為師，終生為師，這樣以下犯上好像不大好吧。但為了在大賽中奪標沒法子啦。由於這老頭的變招奇多，所以若被他埋到身及使出COMBO的話，想全部攻擊都擋到是頗難的。所以當相方一埋身，就要即搶攻及使出上上中中或上中中這些COMBO技，務求擊到對方為止。



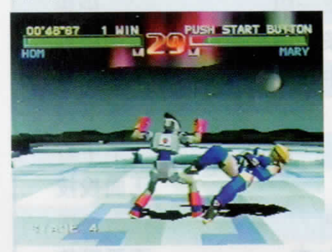

VS ILL GOGA

又是一個只得股牛力的角色，然而以HOM的速度，要從他手上取得勝利也不是太難。尤於對手的速度低，所以玩者可以在他面前閃來閃去，等到他出招或閃到他的身旁時，再狠狠的使出中段COMBO技攻擊，而當敵人倒地後再用遠矢落作DOWN攻擊，使對沒有還擊機會。




VS MARY IVONSKAYA

投技高手一名，所以在埋身戰時切忌又只作上段攻擊，不然就會出現極大之空隙給她作投技攻擊。所以，玩者亦要利用HOM跟MARY的速度差來進行攻擊。而就算被她作正面COMBO攻擊也不用擔心，因為阿MARY姐的攻擊速度較低，容易被看穿亦容易被防禦得到。




VS GREN KUTS

然而對付GREN KUTS的方法都是跟其他角色的差不多，都是要玩者利用HOM的靈活性去左閃右避，跟着再乘其不備用COMBO技攻擊。不過玩者要小心GREN哥的上中下段掃腳，他這些招式不但威力強，如果在埋邊時受到此等攻擊便很有可能被踢出場外。




FEI PUSU

人物背景：

一位出身於台灣的地球人，更在第66回TOBAL NO. 1格鬥大會中將奧丹皇帝打敗，成為新一任的SUPER TOBAL MAN，而就在此時，他還將一個採礦用的機械人收其門下，可說是怪人之中的怪人。然而他那些豐富獎金如何處理呀、又為何再次參賽這些問題，到現在都是一個謎。

出招表：

技名	指令	攻擊屬性
龍卷包旋腳	上上上	上上上段
ONE UPPER	上上中	上上中段
COMBO TRIPLE	上中下	上中下段
諸猛亂馬	←上	上段
霞	→中	中段
崩擊	←中	中段
轉身掃腳	←下下	下下段
飛燕	→→中中	中中段
飛燕崩擊	→→中中中	→→中中中段
飛燕掃腳	→→中中下	中中下段
跳蝗	站立時按下中或→→下中	下中段
旋風腳	站立時按上	上段
殘雷手	站立時按←中	中段
包旋	跑時按中	中段
包這旋	跑時按下	下段
包旋腳	→→上	上段
倒誅	←←中	中段
倒誅下掃	←←中下下	中下下段
亂馬昇天手	←上中	上中段
背砲	→下	下段
飛空襲	站立時按→中	中段
真空殘雷手	站立時按←中中中中	中中中中段
雲前掌	→上中中	上中中段
仁背砲	→下下	下下段
背砲爺砲	→下中	下中段
裏旋	G+中	正面投技
表旋	←+G+中	正面投技
地獄車	←←、G+中	正面投技
谷落	←←+G+中	正面投技
四空投	G+中	左側投技
SHOULDER THROUGH	G+中	正面反技
BACK THROUGH	G+中	左側反技
BACK TROP	G+中	右側後技
帶返	G+中	背後返技

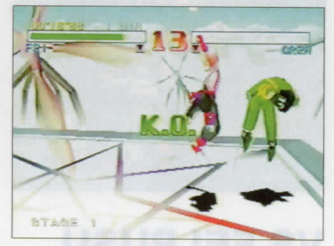
招式風格：

當筆者第一次使用阿FEI伯的時侯，就已經覺得他是跟《VIRTUA FIGHTER 2》中的舜帝十分相似，在招式當中都是夾雜了一些虛招偽技，令對手摸不着頭腦。所以，若果玩者用阿FEI伯用得純熟的話，在2 PLAY對戰時再使用他是會有一定的優勢。雖然遊戲中另外一名角色HOM之招式都有類似的風格，不過HOM的招式變化就不及FEI伯多，故容易被人捉到路。然而，可能他年時已高，故此在攻擊力及速度上來說，都是較遜於其他角色的，這可說是他唯一之缺點。









2 PLAY 對戰攻略

若果用FEI伯跟其他玩者對戰的話，就好不過的戰術就是玩捉心理，而且FEI伯有數招是很適合作此戰術時使用的，大家亦可以來個參考。唔，好像那招按←中的崩擊(唔係雲身雙虎掌)，一輸入後FEI伯便會做出一個類似升龍拳的招式，然而若果玩者在此時連按中段鍵，那麼FEI伯便不會升起，只會在地面蹲下、一面向前移動、一面作起手式。然而此時對手作站立防禦的話，便弄可立即變招來個下掃腳；而若果對方是蹲下防禦的話，便可繼續使出崩拳，十分靈活。然而FEI伯還有很多這些古怪招式的，大家慢慢發掘吧。











CPU對戰攻略

VS CHUJI WU

由於CHUJI君的攻擊力及速度也在FEI伯之上(青春無敵嘛)，所以這場戰鬥也不是容易應付的。首先，玩者應盡量把二人之距離保持在一個較接近的位置，但卻不是埋身戰，因為只有這種距離才可以容易地避開他的COMBO攻擊，而FEI亦有機會用霞或飛燕系攻擊去攻擊對方。





VS EPON

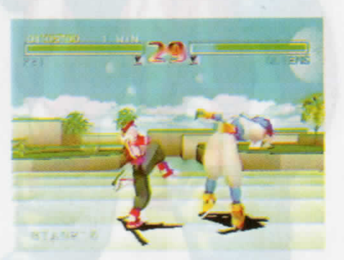
又是一個速度在DFEI伯之上的角色，而且對方之COMBO招式有上段起手的、亦有下段起手的，再加上她的攻擊範圍比FEI伯還要廣，所以作正面戰是對玩者較為不利的。正因如此，當玩者用FEI伯與上EPON的時候，應多用閃身，當閃到對手旁才進行攻擊。

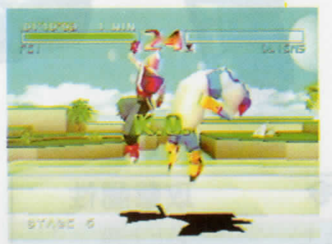




VS OLIMES

然而到了打OLIMES的時候，就算是跟他作正面戰也不大要緊。這是由於OLIMES的COMBO技多是上段攻擊及中段攻擊，故此亦比較容易來作防禦。然而對付的方法也頗為簡單，只要在對方之COMBO攻擊完成後，再使出自己的COMBO技或中距離攻擊作還擊。





VS HOM

雖説HOM是阿FEI伯的徒弟，但若果玩者控制得不好的話，一樣會戰敗。其實二人之招式是有點相似的，不同的是HOM的速度較高，而FEI伯的招式就較多變化，而且HOM的攻擊多數是上段及中段的，所以需多作站立防禦，而只要當HOM的COMBO招式完成後，玩者便可用其硬直時間作反擊。





VS FEI PUSU

若果玩者對着FEI伯的話，就要打醒十二分精神，因為相方之速度是均等的，然而電腦操控之FEI伯的靈活度非常高，故玩者少不免有時也會被騙到。故此，玩正面埋身戰術是不大有效，因為很難確定對手會使出何段之攻擊。所以，玩者還是多用閃身戰術吧。





VS ILL GOGA

然而對着速度比自己低的ILL GOGA時，對戰時明顯是容易了，這是因為玩者可以令阿FEI伯像濕水欖核般四處竄，不時在對手的身旁又或者在其身後出現，殺他一個措手不及。不過，玩者有一點是要注意的，就是ILL哥的出手也頗重，扣如果給他攻擊到不但會被體力，還有可能被轟出場外。





VS MARY IVONSKAYA

亦是一名投技型的選手來，不過招式變化及速度比ILL還要低。然而這並不代表她會比ILL更易應付，這是由於雖然她的速度低，但投技意識非常強，有時當FEI伯進行閃身時MARY都可以把他抓住，繼而再進行投技。所以當玩者進行閃身時，應把相方之距離保持於可作抓着狀態之距離之外。(好複雜)

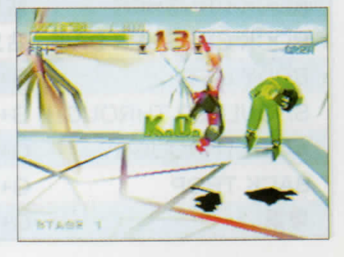




VS GREN KUTS

由於電腦所操控之GREN是頗為敏捷的，所以玩者在這裏要盡量減少使出那些有較多空隙的扣式，好像那招崩拳後連按中段鍵、背砲爺砲便是。然而，由於GREN君有很多回旋腳攻擊，然而這些招式是可以攻擊到在他四周之敵人，故玩者作埋身閃身動作時就要小心。









ILL GOGA

人物背景：

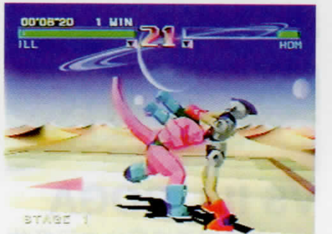
原來在惑星TOBAL的四周，是有大大少少若干過衛星的，而最小的那一個，就名叫威哥以巴也，而這位ILL選手就是出生於這個星球上。然而威哥以巴也星人性格比較暴淚，故亦是理想之戰鬥民族。(撒雅人?)而ILL哥今次選賽的原因，就是要贏取獎金，再用它來買禮物給其未婚妻，用作結婚之禮金云云。

招式風格：

在遊戲中的三位投技選手中，筆者覺得最好用的，就是這位ILL哥。這是由於其他力量型之選手在COMBO攻擊這方面都是比較弱的，不是沒有變化便是使出時露出頗大的空隙，令對方有機可乘。然而ILL卻沒有這些缺點，相反其COMBO技之最後一擊還可把將其對手擊到老遠的地方，而且在埋場邊時，還很有機會的將對手轟出場外。不過，跟一般的力量型選手一樣，他的速度都是比較慢，若是對着一些身手較為敏捷之選手的話，打起上來就會比較吃力。









出招表：

技名	指令	攻擊屬性
WILD RASH	上上上	上上上段
COMBO ROCK BUSTER	上中	上中段
TINY KICK	上中上	上中上段
MAT KICK	上中下	上中下段
MORE MAT KICK	上下上	上下上段
HEITORA RASH	上下下上	上下下上段
SPOOKY HAMER RASH	上下下下上	上下下下上段
DOUBLE LEFT HAMER	G+上中中	上中中段
DARK HAMER	→中中	中中段
ROCK HAMER	→下中中	下中中段
BAT HEAD BAT	←中	中段
TILT RASH	→→上上上	上上上段
RED SHOVEL	→下上中	下上中段
TOLL HAMER	→下下	下下段
BORDEAUX LEG WIPE	G+上下	上下段
BAT HEAD HARD	→→上上下	上上下段
BAT HARD	→→上下	上下段
ACCEL TILT	←上	上段
ROCK CRUSHER	站立時按中	中段
ROCK CRUSHER DIVE	站立時按中中	中中段
BODY LIFT	G+中	背後投技
SHOULDER THROUGH	G+中	正面反技
BACK THROUGH	G+中	左側反技
BACK TROP	G+中	右側後技
帶返	G+中	背後返技

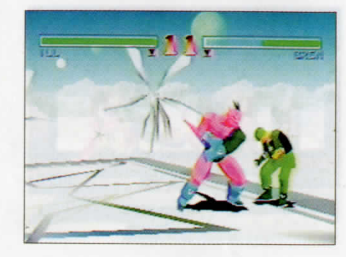
2 PLAY 對戰攻略

若果玩者是用ILL跟其他玩者對戰的話，那麼就要盡量利用ILL的密集型招式，積極地搶攻，不停的向對手作出攻擊。不過，這也不代表玩者是要盲目的向前發拳，也是要作出變招的。好像當玩者用過一兩次上下下下上之COMBO攻擊後，變要轉攻擊格式，可以轉為→下中中或→下中上，令對方不知如何作防禦。然而用過三兩次後，玩者又可變招，轉用由中段攻擊起手的→中下下，諸如此類。不過，若對方是使用FEI伯的話就比較麻煩，因為對方可以竄來竄去的再乘你不防向你攻擊。









CPU對戰攻略



VS CHUJI WU

由於CHUJI是一個萬能型的選手，所以是不能掉以輕心的。然而若果在正面跟他交戰的話，則要小心其COMBO技之攻擊，故此最有效的對應方法，就是在他還未開始進攻前，便要先發制人的向他進行搶攻。而且只要他被擊倒，便可以連消帶打的攻擊下去。

VS EPON

經常使出飛身攻擊的角色來，然而以ILL君的移動速度來説，要避開她的遠距離攻擊可不是一件易事，而且她的飛身攻擊是包括了上中下段攻擊的，故若然要作擋格的話，亦不知應作何段防禦。所以筆者亦是建義大家用埋身戰術，再加上用下段攻擊起手的COMBO技反擊。

VS OLIMES

然而大家也是力量型的選手來，所以實力也較為平均。首先，阿OLIMES哥的COMBO技不是上段攻擊便是中段攻擊，所以當二人正面交鋒時，玩者可多作上段防禦，(不過當然世事無絕對啦，佢都可以出下段攻擊嘅)，跟着再乘他完成COMBO後之硬直時間再用下段攻擊起手的COMBO技反擊。

VS HOM

一位動作怪異的選手，然而只要瞭解到他的攻擊格式的話，要取勝的話絕對不難。不過有一點玩者是要注意的，這就是阿ILL哥的上段COMBO攻擊是會出現極大的下盆空隙，所以除非敵人已被你打至半空中，否則在相方「腳踏實地」的情況下是不宜使用的。

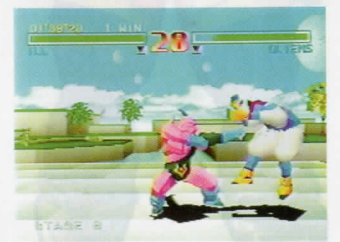
















VS FEI PUSU

唔，若果玩者要以ILL跟電腦所操控之FEI伯對戰的話，可説是會非常吃力。這是由於當玩者利用ILL君使出一連串之COMBO技時，阿FEI伯可能已一早閃到你的身旁，再一記重擊的將你擊倒。所以來到這裏玩者不可以像對着其他般一味向前攻，要用閃身再待FEI伯完全收招後才可攻擊。

VS ILL GOGOA

當玩者對着電腦所操控的ILL，大可以不停的作COMBO攻擊，而且他很容易會照單全收，就算他擋到頭兩招的攻擊，卻不知何解的會中最後那招中段技，跟着又一記將他轟開。而玩者在這裏也有要注意的地方，這就是要減少閃身動作，因為阿ILL的尾巴之攻擊範圍是很廣的。

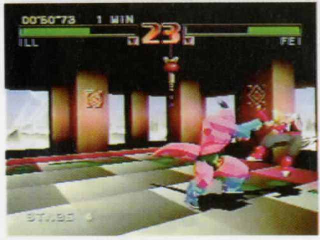
VS MARY IVONSKAYA

然而MARY姐也是一個投技型的選手來，不過其攻擊速度就比ILL的低，所以只要小心點的話，要取勝是不難的。然而打MARY姐的最忌就是有攻擊上的空隙，例如不停的按上段攻擊，她就會立刻技蹲下，跟着再使出投技，令玩者有重創，故此玩者面對着她時可多用下段攻擊起手COMBO技。

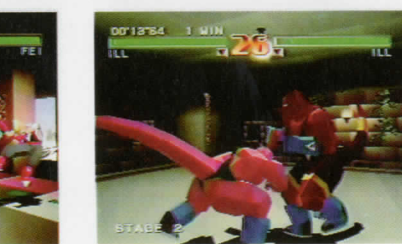
VS GERN KUTS

就像對ILL一樣，由於GREN的回轉腳之攻擊範圍十分廣，所以若在他身旁作閃身移動的話，很可能又會被擊中。所以在這裏玩者可以「以大蝦細」，不停的在他面前使出下段攻擊起手之COMBO技，務求可以扣盡他的體力或迫他出場外為止。



















MARY IVONSKAYA



人物背景：

由地球而來的女性摔角手，現年32歲，而且還育有一個3歲的兒子。而她遠渡由地球來到惑星TOBAL的原因，就是要贏取其豐富獎金來養育其愛子。(使唔使去咁遠呀又？！)不過她的來頭也不少，在地球上舉行之男女混合摔角賽中她能技壓群雄的勇奪冠軍，故亦是一等一的高手來。

招式風格：

在遊戲中所有力量型角色中，她的攻擊速度可說是最低的，而且攻擊變化亦比較細，故是一個難掌握及使用得好之選手來。不過她也不是沒有優點的，這就是她之攻擊力奇強，中了她的普通攻擊已經很要命。另外，她的投技功夫亦是了得，每每在相方之抓着狀能時，她都可以在角力這方面勝出，再把對方摔到。而且她的指令投技GIANT SWING是所有人物之中攻擊力最強的一招招式來，然而指令之輸入又不是太困難，故不妨多用。不過當她遇上一些靈活度高的選手時就會較為不利。









出招表：

技名	指令	攻擊屬性
CHOP	上	上段
TRIPLE CHOP	上上上	上上上段
KENGA KICK	中	中段
SAUVAGE	G+上	上段
POWER SLICER	→上下	上下段
KNUCKLE BOMB	→中	中段
RUSSIA RALLY	←中	中段
ARASON BAT	→下中上	下中上段
ARA SMASH	→下中中	下中中段
ARA KICK	→下下下	下下下段
DROP KICK	→→上	上段
TYPEHOON PLASTER	←上中	上中段
SLICER TORNADE	G+下中	下中段
DOUBLE CHOP LOW KICK	上中	下上中下段
FIYING KENGA KICK	→→中	中段
FLASHING RALLY	←←中	中段
HEALTH MOON	站立時按中	中段
HEALTH SAUVAGE	站立時按中上	中上段
TORNADE HAMMER	跑時按中	上段
PENDULUM	→→、G+中	正面投技
GIANT SWING	→→←+ G+中	正面投技
SHOULDER THROUGH	G+中	正面反技
BACK THROUGH	G+中	左側反技
BACK TROP	G+中	右側後技
帶返	G+中	背後返技

2 PLAY 對戰模式：

首先，若玩者之對手是使用靈活度高的選手時，例如FEI伯及EPON等人，這樣就比較不利，因為他們可以很容易的閃到你身旁，再進行連環COMBO攻擊。所以當玩者遇上這些對手時就要小心，要不停的走位，可不要讓對方有機可乘。然而若果玩者是對着一些力量型之對手的話，由於大家之移動速度及攻擊速度也頗接近，所以大家正面「埋牙」的情況就會相對地增加。正因如此，在這種情況下玩者則要盡量減少只着重上段COMBO攻擊，因為在進行此等攻擊時，會露出極大之下盆空隙。









CPU對戰攻略

VS CHUJI WU

然而玩者以這麼笨重的MARY姐去對付巧若遊龍的主角CHUJI君，的確是一件很困難的事。而就像用其他人物一樣，當跟CHUJI對戰時，要盡量避免打埋身戰，因為當他一開動COMBO攻擊時，玩者便難以作防禦。所以玩者弋應把相方之距離保持至中段距離，再用←←中此冷招攻擊。





VS EPON

然而EPON亦是一個速度高的選手來，而且其速度比CHUJI還要更快。所以就算是她的移動速度低也好，都要用一用那些閃身技。而當相方之距離較遠時，玩者也要小心EPON的飛身攻擊，因為MARY姐的移動力較低，未必避得到。所以玩者可閃身後再用投技攻擊。





VS OLIMES

大家也是力量型的選手，速度及力量也差不多，故是不難應付的。由於MARY姐的攻擊範圍比OLIMES(因為有→→中、→→上這些招式)，而OLIMES的埋身招式又不是太靈光，所以用MARY對着他時則是短、中距離戰也適合。而且當閃身過後再用→→上這些招式是很易擊中對手的。





VS HOM

雖說HOM的速度及力量也是屬於中等，但也不可以掉以輕心。若果容許的話，可先將二人之距離保持至中段距離，跟着再於對手冷不提防時使用→→中、→→上這些招式。然而當跟它作埋身戰時，也可以多用→下下下或→下中中這些變招來對付，往往可以令對手不知如何應付。





VS FEI PUSU

用MARY姐來跟電腦操控的FEI伯可謂吃力非常，這是由於阿伯會在MARY姐身旁竄來竄去，再冷不防的向她攻擊，可謂十分難纏。所以在這場戰鬥中玩者要打醒十二分精神，有時還要跟他「鬥閃」，繼而找出有利之位置，方可作出攻擊，不然若果玩者打空氣便會給阿FEI伯有機可乘。





VS ILL GOGA

到了對ILL哥的時候，玩者則要小心其尾巴之攻擊，因為他的尾巴長而有力，仍又可作上、中、下段攻擊，而且其攻擊範圍是360度的，故不論是在其身後或身後，也可能被擊中。所以玩者可用MARY姐的飛身攻擊，又或者跟他用→下下下或→下中中招式硬碰。





VS MARY IVONSKAYA

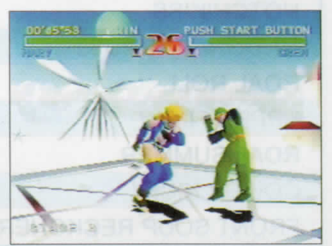
唔，若果對着電腦所操控的MARY姐，切忌被她進入抓着狀態，因為她是很容易的把你摔到(唔好問點解！！因為佢係電腦！！)，就算是你把她抓住也好，她也可以把你的投技反過來，變成她的側身投，非常霸道。所以玩者應盡量減少抓着狀態，多用COMBO技攻擊吧。

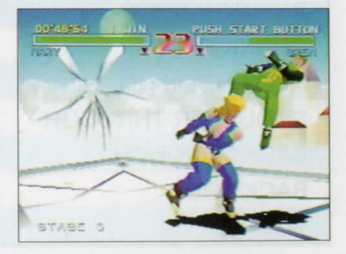




VS GREN KUTS

一來MARY姐的速度又不是太高，二來GEN的回轉腳又利害非常，所以當MARY跟GREN對戰時，切忌用閃身攻擊。反之，正面戰反而對MARY姐有利，皆因MARY姐的攻擊力十分強，正面COMBO攻擊往往會令對手喚不過氣來，而且在埋身時亦可進行投技，可謂一舉兩打。





GREN KUTS

人物背景：

跟主角一樣，也是17歲地球男子一名，不過身份就相差很遠了。原來阿GREN哥是英國貴族KUTS家的二公子來，故此家境極之富有。然而他也是一位武學奇才來，他在15歲那年勇奪武道比賽之冠軍便是最好的例子，而他亦見那MARY姐為其競爭對手。

出招表：

技名	指令	攻擊屬性
DOUBLE HIGH KICK	G+上上	上上段
ONE TO ONE HIGH KICK	上上上	上上上段
HOTCHIKISS	上上中	上上中段
HOTCHIKISS UPPER	上中中	上中中段
ONE TO ONE LOW KICK	上上下	上上下段
蹲下CASUAL KICK	蹲下時按下	下段
NO SUNGLOW	←下	下段
REVERSE DROBLE KICK	強上段攻擊防禦後按下	下段
HOTCHIKISS CUTTER	上上上中	
上上上中段		
TRIPLE HIGH KICK	G+上上上	上上上段
COMBO HOTCHIKISS	G+上中中	上中中段
CASCADE	上中下	上中下段
CASCADE(DASH)	G+上上中下	上上中下段
BROCKEN	G+下中	下中段
SOUL	→→下	下段
DROUBLE HOTCHIKISS	←中中	中中段
HOTCHIKISS KICK	←中下	中下段
DELAYED A	←中→	中段
DELAYED B	←中↓	中段
THEATRE BROCKEN	←←下中下	下中下段
AFTERNOON LOYAL	↓↓中中OR↑↑中中	中段
BIG PEN	→上	上段
LIGHT BLASTER	→中	中段
CASUAL KICK	→下	下段
HOTCHIKISS	←中	中段
NATIONAL THRUST	→→中	中段
ROAL ROLL	←←中	中段
UPPER FLOW	站立時按中	中段
ROAL SUMMER	站立時按←中	中段
COWER KICK	站立時按上	上段
FRONT SOUP RECKONER	G+中	正面投技
BLASTER DROP	←+G+中	正面投技
CRANK SPIN	←←、G+中	正面投技
NECK HOOKING	→→、←+G+中	正面投技
SHOULDER THROUGH	G+中	正面反技
BACK THROUGH	G+中	左側反技
BACK TROP	G+中	右側後技
帶返	G+中	背後返技

招式風格：



感覺上跟主角CHUJI差不多的一個選手，其上中下三段攻擊都是非常利害的。然而使用了一陣子，還是覺得CHUJI較為好用，這是由於CHUJI的出招夠快，沒有甚麼空隙的；然而阿GREN哥就不同了，出招速度雖是比得上CHUJI，但無謂動作太多，(好像那些轉身動作便是)所以時常會露出空隙，比敵人有機可乘。然而他也有他之優點的，就是攻擊範圍夠廣，就算是在他身邊甚至身後的敵人也可以攻擊到。而且他有些招式也有着點點的奇襲性，雖然這些招式不及FEI伯的老練，但以教人防不勝防。







2 PLAY 對戰攻略

由於阿GREN哥可說是一個正統派的選手，故此對着其他選手可沒有甚麼佔上了風或處於下風的事。剛才不是說過GREN也有一些奇襲招式的嗎？然而此等招式在2 PLAY戰時會發揮很大大的作用。好像當對手剛剛起身時，玩者便可以使出→→中這招，因為有很多玩者都習慣了會在剛剛起身時蹲下防禦，以防對手之下段攻擊，再加→→中這招之攻擊範圍是頗遠的，而且往往會令對手出人意表，繼而令到此招之命中率大大增加。另外當對手被你打至半空時，也可以使用G+上上上等招式是做空中COMBO。









CPU對戰攻略

VS CHUJI WU

若果對着CHUJI的話，可不要跟他作正面埋身戰，因為你使用的是GREN哥，不是怪獸ILL。那麼玩者又應如何應付呢？那當然要常常使用那閃身戰法啦，而且在閃身的同時，也要使用→→中又或者→→下這些招式，令對手難來防禦。但玩者也要小心CHUJI的虎開，因為此招也是一招很強及常用之中段技來。




VS EPON

若果論速度及靈敏度，EPON還是在GREN之上的，所以若果玩者想要在EPON身上取得勝利的話，就不得不靠GREN的COMBO技。其實GREN哥COMBO技的變化也不少的，而且攻擊力也頗大，好像G+上上中下、上上中等，都是一些十分好用的COMBO技來。





VS OLIMES

對付云云之力量型選手中，只可以對着OLIMES作正面埋身攻擊，無他，因為OLIMES的COMBO攻擊變化太少，容易捉路，故來個正面沖突也不要緊。而且GREN哥的COMBO技變化也頗多，故只要靈活運用的話便可將他打敗。不過OLIMES總算是個力量型的角色，故也要小心他的中段攻擊。




VS HOM

雖説阿HOM的動作較為怪異，但其變化可真不是太大，所以要看穿它的出招格式是不難的。由於相方的速度差不多，所以若果玩者多用閃身的話，則可比對方較容易佔到有利位置，再進行攻擊。當玩者閃到其身旁後，便可用一些攻擊強較強的COMBO招式或一些攻擊範圍較大之招式對付。




VS FEI PUSU

若果用GREN跟電腦所操控之FEI伯對戰的話，可説是比其他力量型之選手容易的，無他，因為GREN哥之速度夠快，容易避開FEI伯的冷招。至於攻略方面，玩者亦可先將二人的距離保持至中距離，跟着再用閃身移動，其間更可用回轉腳攻擊。




VS ILL GOGA

若果玩者跟他作戰時用閃身戰法就要小心，因為當玩者在其身旁移動時很容易被他的尾巴所攻擊到。然而若果跟他作正面沖突的話，又很可能被他強而有力的中段技所擊中，甚至被轟出場。所以玩者可以用一用那些中距離攻擊，尤是在他失了位時使用更為有效。




VS MARY IVONSKAYA

在故事中，MARY姐是GREN的假想敵來。由於MARY的攻擊變化不是太大，然而攻擊力及投技方面卻非常了得，所以玩者應盡量減少作埋身戰或者使用空隙較多的招式，好像連續中段攻擊便是。而玩者則可以用閃身，閃到其側面再施行重擊或中段攻擊為主之COMBO技。




VS GREN KUTS

到了要對回自己的時侯了。由於是電腦所操控的關係，所以他會是非常之活躍的，又是喜歡在你身邊移來移去。而且當玩者被對手擊中後爬起身時就要小心，因為他很多時都會先閃一閃，後再用→→中來攻擊，所以玩者在爬起身時要站立防禦。而對付他的方面，唔，多用正面及側身之COMBO攻擊吧。

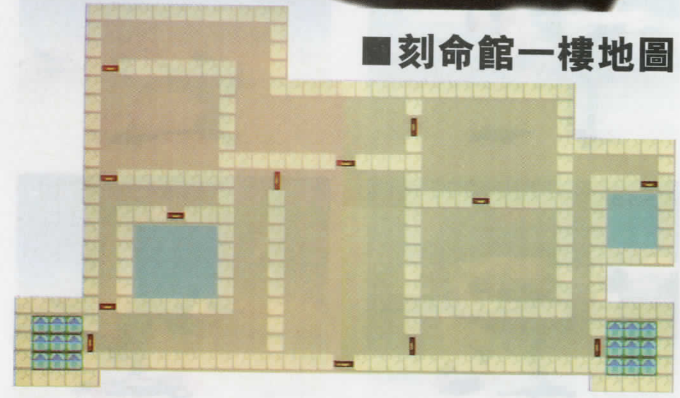


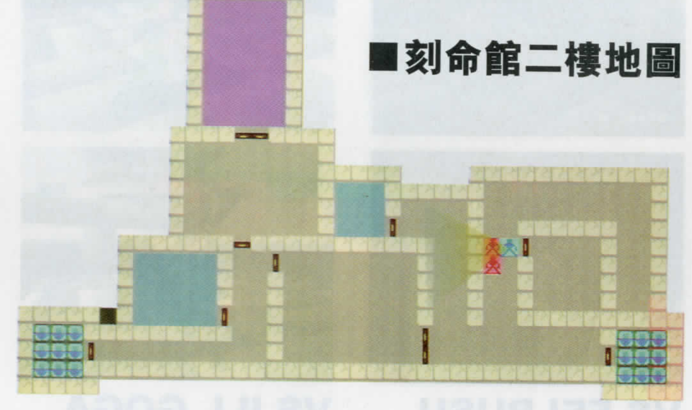



刻命館

文：赤目黑龍







第6話——古之術者

故事講述在刻命館之中突來了一些不束之客，當然身為現任契約者的主角一定不能夠座視不理，所以便去查看一下，原來這些不束客不是從外而來的，竟是由二樓的「謎之房間」之中出來的，而且這些不束之客竟不是人類，他們是一些「魔人形」，批合共三隻的魔人形是一些非常低級的妖怪，所以是非常易應付的。

不過，魔人形本來是不會自然出現的，一定是有人控制他們的，然而，會是誰人將他們放出來呢？正當王子想想個明白之時，第二批的敵人又出現了，這次的是比上一次的魔人形稍為高級一些的「白蟻」，這些白蟻有着比較高的移動力，所以是比較捉到的。

第一輪攻擊：

魔人形（三隻）

由於這三隻魔人形是非常易對付的，由於這三隻魔人形的動作不是十分靈活，





而且HP只有25，所以用一般的陷阱已可以將他們捉住，不過，最好是使用「捕獸器」(BARE TRAP)，這樣便能輕易的將他們收服，而且在他們身上是有一顆「封龍石」的，這是在日後使用「合成獸」時非常重要的道具。





事情並未因為這兩隻白被消滅而結束，之後又來了這些白蟻的首領——蟻后，既然稱得上是蟻后，當然有着她的超然之處，事實上，蟻后的攻擊力和HP是比前二者有過之而無不及的，所以，一定要小心對付。

當殺掉那隻蟻后之後，事件真正的幕後黑手終於出現了，原來是一名魔法使所為，不過，對於這位魔法使，王子是全不認識的，那麼他為何向不子攻擊呢？現在不管得那麼多了，最先是要為自己解困為先。原來這位魔法使是120年前這間刻命館的館主（契約者）——杜古斯，而且在之前出現攻擊王子的全也是由他所操縱的，他這次回來是想得回館主之位…………

只要將這位魔法使打倒，王子便可以從他手上得到一顆封龍石，而且更可以得到一個「傀儡之面」，有了這「傀儡之面」，王子便擁有了自行製造「合成獸」的能力，

第二輪攻擊：

白蟻（兩隻）

這些白蟻和魔戈形最大的分別是牠們的速度，這些白蟻的速度是比魔人形為高的，所以玩者一定要在遠距離將牠們引過來，至於使用的陷阱，當然是以捕獸器好，因為這種白蟻是在地上行走的，所以使用設置在地上的陷阱是最理所當然的了，而這些白蟻和魔人形一樣，身上是有一顆封龍石的。



第三輪攻擊：

蟻后

由於她有60的HP，所以，使用一般的方法是無法將她制服的，唯一的方法是使用「銅之檻」這種擁有較強封鎖力的陷阱；不過，還有另一種方法的，玩者可以使用那些有破壞能力的陷阱，這樣便可以先去這隻白蟻后的HP，之後用甚麼捕捉的陷阱也可以了。



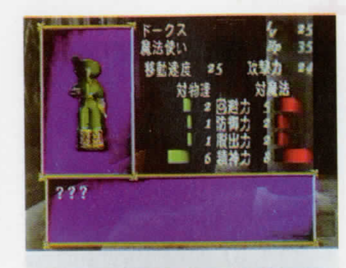




第四輪攻擊：

魔法使 杜古斯

這位魔法使杜古斯是一位不是非常強的人物，論HP他只有35，而主要攻擊是以遠距離的火球為主，玩者只要左右閃避便可以了。於對付他的方法……非常簡單，只要用一個「銅之檻」便可以了，事實上，這位魔法使的實力比他所操控的蟻后還不如呢？





第7話——菲雅娜

在刻命館之中的戰鬥當然無人能知，不過，在刻命館之外的事情，在刻命館之中的王子亦是一無所知的。另一方面，原來大王子的弟弟尤利亞斯也對菲雅娜公主情有獨鐘的，而在大王子被傳死去後，尤利亞斯更想逼菲雅娜下嫁給他，不過，在菲雅娜心中仍是有着大王子的，而且在她知道大王子尚在人世之後，她更是無時無刻想立即見到他，可惜，菲雅娜派出的侍女捷妲一去不回，而且從尤利亞斯口中，菲雅娜知道了捷妲被發現死於刻命館附近…………

之後，尤利亞斯發現菲雅娜已經不在，相信她已出發前往他哥哥的「刻命館」，而且更不幸的是從大魔導師煞姆路口中，二王子尤利亞斯得知原來菲雅娜頭上的王冠可能是令魔王復活的魔導器之一……而了要一見愛郎，菲雅娜來到了刻命館之外……

有外人進入了刻命館，身為契約者的王子當然要去看過究竟，怎料在一樓的中間居中王子見到的竟是菲雅娜，這使王子非常驚奇，不過，在一輪談話之後，公主又突然消失在王子面前，為了要找到公主，王子再四出調查，終於在一樓的「大書齋」之中找到她，不過，她又再次消失在王子面前……

之後，王子可以在「大書齋」之前的一樓「牢屋」找到她，當然，她又再一次的消失了，最後，王子會在二樓的「魔力室」之外再次找到菲雅娜的，這次……她又消失了，而且同時會有一個將軍出現在王子面前，這位將軍是安絲利安軍的大將，人稱「冷血將軍」，單從名字已可知他是何等的厲害。

如果王子進入魔導室之中，便會見到菲雅娜，從她手中，王子會得到她頭上的王冠——「撒旦王冠」，這是魔導器之一，所以是非常重要的東西。而因為在上一話之中王子得到了「傀儡之面」，以有了製造合成獸的能力，亦因而有了將被收服者「儲藏」的能力。（在將敵人收服之後，第一文字是代表取去敵人的MP；第二行是代表取去敵人身上的金錢；最後一行是將敵人儲藏作為製造合成獸的素材。）














第一輪攻擊：

將軍 基路柏度

由於將軍是武力型的人物，而且是不會使用魔法的，所以，對於魔法的攻擊他是不能抵抗的，這樣，玩者便應多設魔法系的陷阱，尤其是「沙坑」（PIT FALL）和「謎之霧」，也是對付他的好方法，前者可以使他的HP受損，而後者則可以令基路柏度陷於謎惑狀態，這些也是可以令玩者更易將基路柏度收服的。然而，對基路柏度而言，好像「銅之檻」般的大型陷阱是絕對無效的，所以不用花這些MP了，唯一可以捉住基路柏度的便只有「魔導起重機（鉗鉗）」，不過，在之前玩者要先將基路柏度四分三的HP削掉方可一舉將基路柏度消滅。











第8話——轉生

眼見所派出的將軍基路柏度一去不返，於是尤利亞斯便想要派出更厲害的高手前往刻命館將他的哥哥殺死，而大魔導師煞姆路便喚出「風雷之韋斯賓」，這位是相當有名氣的魔法使，他這次的任務是要將菲雅娜公主由刻命館之中救出來。





另一方面，在刻命館之中，菲雅娜公主不願意和尤利亞斯在一起所以才離開城堡的，所以她決意留在刻命館之中和王子一起，然而，對於二樓的「魔神房間」感到非常不安，所以不可以留在二樓之上，唯有在一樓建築一個睡房給她。在這裏要向玩者作一個提議，因為建築睡房是不用花任何金錢的，所以玩者不妨多建幾間，尤其是在魔導室的附近，這樣便可使玩者在必要時可以進入睡房休息（補充HP和MP），然後再在附近的魔導室佈置陷阱。

當韋斯賓在刻命館見到王子之時，才知道這個在刻命館之中興風作浪的原來是王子，不過，他為了要完成任務，亦不理得那麼多，所以二話不說的便向王擊。不過，當韋斯賓追到王子之時，他又會突然消失，而且，王子立刻會聽到菲雅娜公主的慘叫聲，原來韋斯賓已找到了公主……

在這戰之中，敵人是有心來取王子性命的，所以王子要等別小心，再加上韋斯賓是一個非常厲害的魔法使，所以在玩的時候，玩者要盡量使王子遠離韋斯賓，而且要多設陷阱，以蟻多釀死象的方式將他擊敗，不過，在這戰之中玩者會發覺韋斯賓的回避能力非常驚人，使大部份的陷阱也落空。





幾經艱苦，終於也可以將這個厲害的韋斯賓消滅了，不過，當王子返回二樓盡頭的「魔神房間」之時，發現菲雅娜公主竟然受了重傷倒在地上，看來她已是奄奄一息，要令她活過來似乎已是不可能的了，那即是說她似乎要死了，那麼……這時，妖姬亞斯妲狄突然出現，並說出可令她復生之法，不過，王子這時便要決擇了，究竟將她留在這裏；還是使菲雅娜公主變成魔姬復活過來好呢？





第一輪攻擊：

魔法使 韋斯賓

他是個相當厲害的角色，由於他本身是個使用魔法的高手，那麼，他對於魔法的攻擊基本上是完全可以認知和防避的，所以玩者使用魔法系的陷阱基本上會是白費的了。不過由於他只是來捉公主，所以這是不能完成的一戰。

第二輪攻擊：

魔法使 韋斯賓

這次韋斯賓使出真工夫來，要將王子殺死，所以他不會再次消失的了，玩者亦要全力還以顏色。這個魔法使和其他的也是一樣是以火球作為主要攻擊，所以玩者只要左右避開便可以安全了。雖然說魔法系的陷阱對他的功效不大，不過，如果玩者使用「沙坑」的話，仍然會有一定的成功率。而最好的陷阱設置地方是在一樓右下方的巷中，在這裏可以連續的安裝多個的陷阱，而且又接近魔力室，可以隨時再加添陷阱，方便得很。最後，可以捉到這個有高移動力而且攻擊力大的魔法使的是……竟是「捕獸器」？









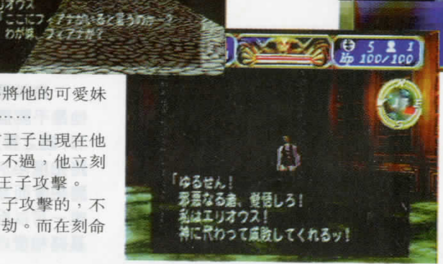


第9話——親友

經過了多場的殺人戰鬥，王子已得到了兩件的魔導器，不過，他心愛的菲雅娜公主亦已死去，現在，利用妖姬亞斯妲狄的魔力，將已死的公主變成魔姬，使她能夠繼續的留在刻命館之中，然而，在安絲利安之中，來了一個非常厲害的人物，他同時是菲雅娜公主的二哥——艾里奧斯王子。不用多說，大家一定已想到他次來到刻命館是要將他的可愛妹妹救出這鬼地方，可惜他並不知道菲雅娜已經死去，而且成為了私姬………

進入了刻命館的艾里奧斯一直在大書齋之中看着勇者的系譜，不過，當王子出現在他面前時，他才知道現在刻命館爸的契約者竟是王子，這點使他非常的愕然，不過，他立刻便清醒過來，他知道要救出他的妹妹便一定要將王子消滅，所以便舉劍向王子攻擊。

當王子將艾里奧斯捉住之後，他是可以衝開陷阱的，而且更想立刻向王子攻擊的，不過因為身體出現問題，所以他會立刻消失在王子面前，於是王子終可逃過一劫。而在刻命館的另一角，妖姬亞斯妲狄亦發現了艾里奧斯的勇者之血………





第一輪攻擊：

SWORD MASTER 艾里奧斯

身為菲雅娜公主的哥哥，他的戰鬥力是不同凡響的，而且能夠成為一個成功SWORD MASTER（劍聖），亦表示出他那驚人的攻擊力，所以玩者這次的戰鬥會非常艱苦。雖然在數值上艾里奧斯的防禦力和脱出力並不十分厲害，可是，出來的結果是他可以避過大部份的陷阱，可以說是一個「冇有怕」的人物！不過每個人也會有他的弱點，那便是魔了，對於魔法的攻擊，艾里奧斯的防禦力是比較低的，玩者不妨試一下利用「謎之霧」來使他進入「暈」的狀態，這樣便可以比較易的將他收拾。在此要聲明一點，這個艾里奧斯差不多對所有的捕捉陷阱都不怕，所以要捉到他簡直是妙想天開，玩者最好便是使用多一些的攻擊性陷阱，這樣可以使他的HP水平下降；而另一點玩者要注意的是如果給艾里奧斯走脱了的話，可以在大書齋之中找到他的，而且在這地方之中設陷阱的話，成功率會高些少的，大家不妨一試。





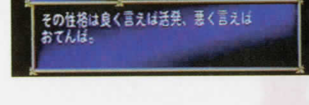




第10話——LAST SHOW

這次闖進刻命館的竟然是三名的小女孩，不過這三名並非一般的小女孩，她們是「超能力少女」，因為她們三人有着不可思議的力量，可以算是厲害的敵人，而且因為有三人，所以王子要以一敵三。不過，這三名超能力少女這次前來並非為了殺死王子，亦非為了魔神的力量，她們來刻命館只是遊戲而已！三人打賭，誰人先逃走便算輸，要罰500元，然而，她們不知道另外二人要輸的是命…………

王子一離開魔神房間之後，左轉入大房便會見到第一個女孩子依利亞，然後王子又可以在一樓的大堂見到莎菈，當她見到王子之後便會立刻離開了……而最後一個的謝西嘉則可以在中書齋附近找到，而依她們的戰鬥力而言，王子最好是先對付謝西嘉，這樣對作戰有利。王子要記着若然有敵人被捉住的話，便要在「清場」之後將被捉的放進牢室之中方可以過關。









超能力少女 謝西嘉

論LEVEL她是最低的，不過在移動速度和攻擊力方面是絕對不會輸給其餘二人的，以整體而言，她的戰鬥數值是最平均的一個，所以她亦是可以先放過的人物。和其他二人一樣，她是使用飛刀作為武器的，所以玩者要左右的閃避，而這些超能力少女最可怕的地方是會在玩者面前突然消失，然後又突然的出現，攻玩者一個措手不及。要對付個小女孩，最有效的方法是先削弱她的HP，再使用捕獸器來將她捉住（其實用「銅之檻」也可以的）。

第一輪攻擊：

超能力少女 依利亞

三人之中，以她的HP最高，不過，在精神力方面她便是最差的一個，縱然如此，由於她的回避力是不俗的，所以不易將她捉到手的，所以最好是先放過她，向其餘二人埋手。這個可以算是三人之中的大家姐的依利亞果然是不易對付的，如果她的HP是未被削弱的話，是很難將她捉住的，所以先要做的是傷一下才將她捉住。（不過，如果好運的話也可以用「銅之檻」將她捉住的……）











超能力少女 莎菈

這個最愛眠的小女孩雖然擁有和依利亞同樣的LEVEL，不過她的MP值卻是三人之中最低的，而且她亦是最沒膽量的一個，所以在戰鬥之中她是最先逃跑的，當她見到王子之後便會立刻逃跑，離開刻命館。

第11話——偵察隊

自從菲雅娜公主在前往刻命館失去踪影之後，先有艾里奧斯二王子到來，不過他無功而還，這次又派來了一小隊的偵察隊來，這隊偵察隊是由三人所組成的，分別是兩名的忍者和一名的陷阱破壞者，當然，這次很明顯是要針對刻命館之內的陷阱所以才派出一個陷阱破壞者出動的，所以這次將會是一場硬仗呢！

而敵人的分佈方面，忍者雪吹和陷阱破壞者桀魯賓是在二樓之上的，而忍者加斯達則留在一樓，所以王子先要面對的便是雪吹和桀魯賓二人。至於隊長加斯達，這個沒用的傢伙在其餘二人被害之後，一見到王子便會立刻撤退，這場戰鬥亦會隨之而結束。









第一輪攻擊：

忍者 加斯達

他是這次行動的指揮，而且他更是安絲利安之中忍者部隊的隊長。不過，這個隊長真是非常的可惡，因為當他見到王子出現之後便會立刻撤退，所以會不戰而勝。

忍者 雪吹

雪吹在安絲利安的忍者部隊之中是加斯達的部下，這次亦同時隨加斯達一同前來刻命館進行偵察任務。雖然他是一個訓練有素的忍者，而且擁有60的HP，不過，他的回避力真是低得可憐，只要玩者使用「銅之檻」便可立刻將他收服，完全沒有難度。





陷阱破壞者 桀魯賓

桀魯賓是安絲利安軍之中機械部隊的隊員，他對所有的陷阱也有非常敏銳的觀察力。大家不要以為個人物也會設置陷阱，錯了！這個陷阱破壞者是會在地上放電的，不過幸而距離不遠，所以只要稍為向後退便可以避過，由於他是陷阱破壞者，所以玩者使用「銅之檻」來捉住他的機會是很微的，不過，如果在門口處設置的話便有比較大的機會將他捉住。





第12話——亡靈

因為派到刻命館的刺客全部一去不回，所以這次便由國王尤利亞斯和大魔導師煞姆路一同出動前往刻命館，要將大王子置於死地！這兩個敵人是會分為兩隊的，尤利亞斯會在一樓等待大王子的；而煞姆路則會在二樓直接向大王子攻擊。



大王子幾經艱苦，終於也擊倒了國王尤利亞斯，不過，至此大王子才知道這不是真正的國王，來這個是由國王製造出來的「偽品」，所以他絕對不是大王子的敵手，唯有死在大王子的手上，那麼那個大魔導師煞姆路又會否是假的呢？

原來這個大魔導師煞姆路也是假的，真是白費心機，而且大王子因這，場戰鬥花去了不少的MP，國王和煞姆路真是非常的陰險，竟然使用這種手段，利用他人的的生命來刻命館送死，這種方法其實和他們所謂的邪魔外道又有何分別呢！





第一輪攻擊：

國王 尤利亞斯

尤利亞斯是王子的親生弟弟，不過，在大王子被認為是弑父凶手之後，尤利亞斯對這哥哥恨之入骨，而且三番四次的要置他於死地。身為札美基亞王國的二王子，他的實力實不能忽視。他的擊是以放出飛碟型的攻擊為主，而且是有點兒導的，所以一不小心便會中招。而這位國王的能力絕對不會比其他人差的，不過，如果玩者使用「破滅之落石」的話便可以稍為削弱他的HP了，之後再用捕獸器便可以將他收服。





大魔導師 煞姆路

煞姆路是在尤利亞斯繼任國王之後被委任的魔導師，而且他是在安絲利安之中擁有最高魔力的人，所以他的實力實在無從估計。小心！在二樓的大魔導師煞姆路會主動的找尋大王子攻擊，所以要特別小心！他的攻擊是以放出魔法的光球為主，和對付其他魔法使一樣，左右避過便可以了。煞姆路最可怕的地方是可以突然消失，而且神出鬼沒，令人難以應付。雖然他夠避過很多的陷阱，不過，對於「水涌」這個則一個也避不開，而「破滅之落石」他亦會輕易「受落」的，最後，玩者可以使用「銅之檻」將他解決。











第13話——騎士團

這次前來進攻刻命館的是安絲利安的騎士團，這些騎士也是安絲利安王國之中數一數二的勇士，他們不忿自己國家的事要由身為外人的札美基亞王國插手，使他們感到是奇恥大辱，所以這次出動最精銳的騎士團來到刻命館，誓要將王子消滅。這次來的四人只是騎士團的其中一支小隊「龍尾隊」，在30分鐘之後其餘的部隊便會到達，不過，龍尾隊的隊員以為單憑他們的力量便可以完事，





於是便先行進入刻命館……

敵人的分佈如下：二樓有龍尾隊的隊長巴格斯和基力古，而在一樓則有武和洛蘭度，由於他們的目標是王子，所以他們會非常主動的找尋王子來攻擊，所以王子不可以守株待兔，要速戰速決，而且由於兵的移動速度也是屬於高的，所以王子要盡快的完成陷阱的佈置。



由於在二樓的房間都是比較大的，而且又沒有很多長巷，所以在設置陷阱上是比較困難的，不過，在一樓之中便有很多好的地方，尤其是在右下方的長巷，簡直是陷阱的天堂，在這條長巷之中可以設置最多四至五個的陷阱，如果再加上向上的直巷，便可以再加三至四個，包保敵人「有入冇出」。

不過在「龍尾隊」全軍覆沒之後，其餘的騎兵隊亦已趕到，而另一批的騎兵是由「龍背隊」和「龍首隊」的騎兵所組成的部隊，不過，在這四人之中，只有龍背隊的力告斯和華煞夫比較厲害之外，其他的亦只是一般的蝦兵蟹將而已。和上一次的四人一樣，這次他們仍是以二人一隊的方法進攻，一樓有「龍背隊」的力告斯和華煞夫，而在二樓則有「龍首隊」的和隆基和古亞路。





由於要一連對付多個的敵人，所以王子的MP是不夠用的，所以在之前叫玩者多建幾間「睡房」是非常有用的，因為不論是王子的HP或MP也會極之缺乏，所以便要「睡房」來解一時之困，不過要小心一點，便是要擇面對門口的地方才睡覺，因為這樣可以看着有沒有敵人進來，而就算有敵人也不用怕，因為這個位置敵人只會站在床的另一邊，況且這些騎兵又不會使用法術的，所以肯定安全。

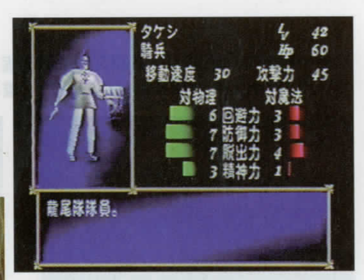
在第二輪攻支擊的部隊也全部被消之後，終於也要出動最精鋭的部隊了，那便是由騎士團長濃頓為首的三人了，三人的戰鬥力非比尋常，與前兩批的完全不同，所以王子其實是身處極度危險的境地之中，不過，這一戰王子一定要勝利，因為在騎兵團長手上的家傳寶劍「魔神之劍」其實便是王子要找的六件魔導器其中的一件，所以此戰許勝不許敗。

打倒了濃頓之後，王子便會得到「魔神之劍」了，而且王子會得到製造陷阱的能力，其實這並不是說可以製造新的陷阱,而是利用舊的陷阱開發新的同類陷阱，亦可以說是將舊的陷阱強化。

第一輪攻擊：

騎兵 武

單以HP而論，武是在龍尾隊之中比較強的一個騎兵，而在其他方面，這個武也不會比隊長巴格斯遜色太多





的，所以是極難付的人物。雖然說他是厲害的角色，不過，他和其他人一樣是會受「破滅之落石」的攻擊，所以不妨多用，最後……當然是使用「魔法起重機」來打完場。

騎兵 巴格斯

這個巴格斯是負責這次第一輪攻擊的龍尾隊的隊長，在所有方面也比其他隊員優勝，而且他更是騎士團團長濃頓自小便相認的知己。雖然他是隊長，不過實力只是平平，玩者就算使用「破滅之落石」也可以擊中他的，所以……不過由於巴格斯有85的HP，所以要到他便一定要先削去他;部份的HP，方可以使用「魔法起重機」來將他收拾。







騎兵 洛蘭度

在眾騎兵之中他比較平庸，所以亦是最易對付的一人，雖然他只有50的HP，不過，在攻擊力方面仍是有一定的殺傷力。同一種的職業；同一的小隊，便會受同一種的攻擊。所以用對付其他人的方法便可以對付這洛蘭度了，又是不費吹灰之力的一戰。





騎兵 基力古

這個在龍尾隊之中算是中等的騎兵實力是最平均的，不過，他和其他騎兵一樣有着一個最大的弱點，便是對「魔法起重機」毫無警覺性。所以只要用攻擊性的陷阱先削弱騎兵的HP，再使用「魔法起重機」便可以將他們輕易收服。





第二輪攻擊：

騎兵 力告斯

身為龍背隊的隊員的力告斯，有着非常高的HP，這80點的HP會使玩者很難一次過的將他收拾，而且玩者是必須使用多次的「沙坑」又或是「破滅之落石」來使他的HP低落，這時再使用「魔法起重機」來將他收拾，便是最快及有效的方法。





騎兵 隆基

這位龍首隊的隊員的LEVEL是比前兩者為高的，而且他對魔法的防禦力亦是高人一等的，所以可以肯定一點，就是龍首隊是一支專門對魔法的騎兵部，亦因為這個原因，玩者要使用多些的物理陷阱，樣才可以擊中他們的要害，置他們於死地。







騎兵 華煞夫

在四人之中，華煞夫擁有的HP是最高的，足足有85點，所以他是最難纏的一個，玩者要一氣佈下多的攻擊性陷阱，盡量的削弱他的HP，只有這樣才可以在有限時間之內使用「魔法起重機」將他收服。





騎兵 古亞路

完全一樣，這個古亞路和其他的七人完全一樣的，不論是那一方面也是一樣的，所以玩者再不用多作考慮，就用以往用過的方法來將他收拾吧！是絕對不會有任何問題的，而且快捷方便。



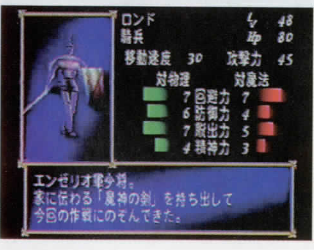




第三輪攻擊：

騎兵 濃頓

一早說過了，這個濃頓其實並不是那麼厲害的人物，只不過是他手上有一柄「魔神之劍」而已，而且他連一個「破滅之落石」也避不開，真是不明白他如何當上騎士團的團長一職，不過大家亦不可以小看他，因為他有「魔神之劍」在手，所以攻擊力是高人一等的，就連速度也比其他二人快。當然，「沙坑」這個陷阱連祖安及格布蘭斯也不能避過，濃頓又怎能避過呢？所以多用無妨。不過，由於他有「魔神之劍」在手，所以是不能將他捉住的，唯有將他殺死！





騎兵 祖安

這個祖安其實是一個非常不平凡的騎兵，而事實上如果不是在濃頓手上有一柄「魔神之劍」的話，騎兵團長這一職應由他來擔任才對，因為在這三人之中，以祖安的實力是最高的，再加上他是劍術能手，所以，玩者是絕不可以輕視這個敵人。他和其他騎不同，是不易被「破滅之落石」所擊中。不過，想不到祖安竟然和格布蘭斯一樣是會中「沙坑」這一招的，所以，玩者現在知道怎樣殺祖安了吧！





騎兵 格布蘭斯

格布蘭斯的實力是絕對不會比祖安差的，而且力大過人，就算是玩者使用「魔神之足」，他是可以將之擋開的，所以使用一般的手法是難消滅他的。不過，就算有的陷阱也沒有用，仍是有一種他必受的，那便是「魔導起重機」，這似真是騎兵的天敵呢！而另一種對他有效的陷阱便是「沙坑」了，這樣便有足夠的本錢送他歸西了！









第14話——僅餘的希望

因為所有被派出去的人也有去冇回，所以，大魔導師煞姆路決定要利一些旁門左道的戰術，這次他決定要利用在國家監牢之中的死囚，因為他們也是國家的重犯，正所謂「死不足惜」，所以他便希望利用他們的力量來對付大王子及得到刻命館的力量。為了使這些死囚肯為他賣命，煞姆路開出非常優厚的條件，便是重獲自由和「錢」，以這些亡命之徒而言，這兩種是最好的東西，所以，這名死囚答應了！

在二樓，敵人是禿煞和古尼路；而在一樓的則是札爾和度戈魯，他們四人是不難對付的，不過要注意他們二人一起得動時，王子可能會兩面受敵，必定要小心這一點。











第一輪攻擊：

釣魚人 札爾

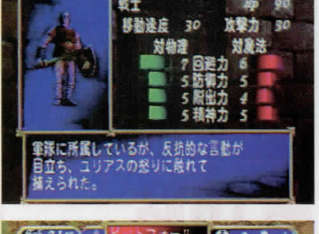
他是很久之前當安絲利安王國和札美基亞王國正在戰爭之時，因為作戰失敗而被囚禁的人，現在是在等待執行死刑的死囚。這個札爾是一個非常狡猾的人，當他接近玩者之時，很多時會「循地」，而且會在其他地方再出現，不過幸而機會不是太高。不要看他會「循地」便以為他很了不起，可惜他連「沙坑」也避不過…………最後，用「光速起重機」便可以和他「埋單」。





戰士 禿煞

禿煞本來是一名軍人，可惜在軍中發出反抗的言論，觸怒了尤利亞斯，因而被判入獄。這個戰士其實也不是如此的強，他和古尼路一樣，會中「沙坑」這種陷阱，所以玩者大可以用這種陷阱來使他們的HP下降，之後便可以用「魔法起重機」或「光速起重機」來收拾他們。

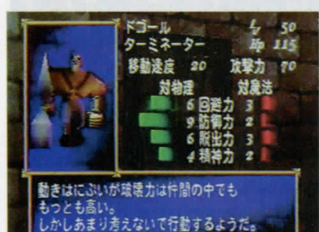




戳滅者 度戈魯

度戈魯是一個百份百衝動派的人，雖然有着極高的攻擊力和破壞力，可惜有勇無謀常因衝動而壞了大事。度戈魯和其餘三人一樣，同樣的差勁，又是敗在一個叫「沙坑」的陷阱手上，而且萬試萬靈，之所以說他和其餘三人樣是因為玩者依然可以用「光速起重機」來收服他。







BOMBER MASTER 古尼路

古尼路是軍中的一名爆破專家，不過在一次行動之中他因為誤將爆彈投進自軍之中所以被捕。這個BOMBER MASTER是一個非常易對付的人物，事實上這個人物的防禦力是非常的弱，所以差不多所有的陷阱也可以收拾他，至於他的攻擊只是向着主角拋炸彈而已。收拾他的方法便是用「銅之檻」來困着他。









第15話——醒覺

這次艾里奧斯又帶來了一個高強的人，而且這個人不是一般的人，在500年前的神魔之戰之中，共有六位勇者合力將當時的魔神封印起來，而這個被艾里奧斯帶來的人便是當年六勇者之中僧侶的承繼者——艾基尼。本來艾里奧斯是要和艾基尼一同進入刻命館之中的，不過，經過艾基尼的勸告之後，艾里奧斯決定在外等候艾基尼完成任務。

這場戰鬥的地點是在一樓，而且這個僧侶起初是不會上二樓的，不過……當艾基尼看到王子之時，他竟然因為驚慌過度而將自己轉移到二樓之中，所以王子便要上二樓對付他。

在二樓的戰鬥之中，王子的陷阱似乎是可以將這個僧侶制住的，不過當王子使用捕捉系陷阱之時，這個僧侶便會突然消失，而且便在一樓的大堂之中和艾里奧斯會合，而且還說已達到目的…………









第一輪攻擊：

僧侶 艾基尼

他是古代六勇者之一的承繼者，由於這種僧侶是一種會使用白魔法的人物，所以他的對魔法能力是特別高的。僧侶其實也可以列入魔法使之中，所以其物理防禦力也是比較弱的，玩者要把握個情況來對付他。不過，這個艾基尼的HP是有85的，所以必須使用攻擊性的陷阱先削去他一部份的HP才可以將他消滅的。然而，由於這個僧侶的逃走，在一樓的戰鬥是沒有結果的…………





第二輪攻擊：

僧侶 艾基尼

僧侶艾基尼的攻擊是射出魔法來向王子攻擊的，和對付其他魔法攻擊一樣，使用左右移動便可以了。雖然艾基尼是一個僧侶，不過，他依然是會中「沙坑」這種魔法系的陷阱，當然，最好用的陷阱「光速起重機」是絕對可以將他捉住的。不過，這次又是給艾基尼逃脫的……





第16話——首飾

今次出現的不束之客是兩個有點兒貪心的心，別是一個商人和一個尋寶者，這二人來到刻命館無非是為了傳說中在刻命館之中的財寶，所謂人為財死真是一點也沒有錯。

這兩個不束客是會分別在一樓和二樓找尋寶物的，所以王子要分別對付在各層的入侵者，在二樓的是尋寶者暴暴。收服暴暴可以得到寶物，而在收拾達卡之時，王子會聽到他說在走廊之中的天花發現了寶物，不過他取不到，突竟這是甚麼一回事呢？

當王子處理他的屍體之時便會知道，從妖姬亞斯妲狄的指示中，王子知道在一樓大堂直入的橫巷左面的盡頭的天花之中是有一件魔導器隱藏着的，所以王子便要前往將魔導器收回，但是用甚麼方法好呢？經過了很久的思考，王子終於也想通了，因為魔導器是藏在天花之中，由下方是取不到的，定要在魔導器正上方使用一種巨力打動才可以使魔導器跌下來，而這個正上方便是魔神房間的門口所在，王子於是便在那個位置使用「METAL SMASH」(鐵球)這種攻擊用的陷阱，之後王子便可以在一樓拾得第四件魔導器。









第一輪攻擊：

商人 達卡



達卡是一個普通的札美基亞商人，他這次來到刻命館的目的和不少人一樣，以為在刻命館之是有着很多隱藏的財寶，所以便前來希望可以得到這些寶物。身為商人的他，當然是不懂魔法，而對魔法的防禦力和回避力也是很差的，玩者大可以向這方面入手。這個商人是有一定利用價值的，因為玩者可以向他購入物資，之後當然是要好好的「招待」他。達卡這種商人最厲害的攻擊便是「掟僂」，被擊中也很傷的。最後當然是用「光速起重機」來埋尾。







尋寶者 暴暴

和達卡一樣，來到這座刻命館是為了要得到在這裏的財寶，亦是為了這個原因，他們便一同前來。這個暴暴真是和達卡天生一對，因為暴暴和達卡一樣是不懂得魔法的，所以對魔法的防禦力和回避力是出奇的低。雖説暴暴的魔法防禦力低，不過，要利用「沙坑」這種陷阱來對付他，極其盡也只有七成的把握。不過玩者要小心，中了「沙坑」的暴暴會被扣去30點的HP，要小心點不要將他殺死。收服了他可以在他身上得到兩件很貴重的寶物。





第17話——被殘虐的人民

在札美基亞王國之中，出現了兩個判徒,他們是兩個商人，他們手持着一件非常重要的物品離開了國家，本來不是甚麼大不了的事情，可是，這兩個商人的目的地是…………刻命館！於是，國王尤利亞斯便派出忍者出動前往刻命館將這兩個商人剷除。

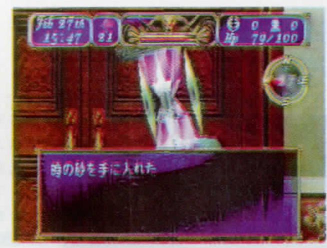
這兩個商人來到刻命館找大王子，可惜王子沒有出來，就在這個時候，由札美基亞來到的忍者加煞便異話不說的將這兩名商人殺死，而且從一個商人的身上，這名忍者發現了重要的物品「時之砂」，並將它拿走……為了立功，這名忍者決定多留一會，想將大王子也殺死，一拼帶回札美基亞王國領功。

加煞這個忍者一來到便上了二樓，所以王子要盡快的完成陷阱的佈置，因為忍者的移動速度高，再加上在二樓的移動空間比較少，越快完成對王子越有利。當王子將加煞消滅之後，便可以由他手中得到「時之砂」。而且在商人死去的地點，王子亦可以拾到一些物資。









第一輪攻擊：

忍者 加煞

他是札美基亞王國之中忍者部隊隊長多達旗下的忍者，是專門對付一些逃亡之徒的暗殺者，因為這個原因，他的實力是相當高的，不論是對物理或是魔法的防禦也是非常的高。加煞的實力雖高，不過，經過這麼多的戰鬥，王子的LEVEL也有一定的高，而且手上的陷阱大多也強化了，就好像「RISING FLOOR」這陷阱，加煞便避不過了！縱然加煞有100的HP，不過每次給扣去35點的話，很快也支持不住了。由於忍者的移動能力高，所以一般的「起重機」和「捕獸器」也沒有用的，只有使用「鐵格子」又或是最高級的起重機——「冰結起重機」才能將他收服。

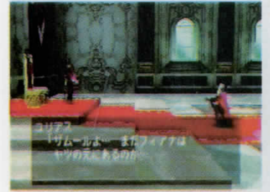








第18話——死守



已派出了這麼多人前往刻命館，可是仍然不能將菲雅娜公主救出，使尤利亞斯非常不滿，大發雷霆，為了安撫尤利亞斯，煞姆路唯有再次派出旗下的刺客前往刻命館，不過，對於尤利亞斯這個原來只是重視女性而忘卻正事，似乎煞姆路對這位國王也開始有不滿了…………

和其他的侵入者一樣，這次的將軍謝路丹和魔法使依度是分開來找尋王子和菲雅娜公主的謝路丹在二樓，而依度則是在一樓。

第一輪攻擊：

將軍 謝路丹

謝路丹的攻擊力驚人，可惜不懂使用魔法，所以在這次的行動之中煞姆路同時派出魔法使依度，這兩個刺客的組合可以說是非常的強大。雖然這個將軍是相當的強，不過，他對魔法是完全不懂的，所以對魔法的陷阱是沒有反應的，所以玩者便要專用魔法系的陷阱來攻擊他，最後用「冰結起重機」便可以將他解決。







魔法使 依度

他是一個非常神秘的魔法使，沒有人知道其來歷，只知道他是個對魔法極精通的人……和謝路丹完全相反，這個魔法厲害的依度是不大受魔法陷阱所影響的,反而，多一些使用物理系的陷阱機會還會高一些，這個依度果然是厲害的人物，連「冰結起重機」也會給他避過，所以唯有使用最後的殺着——「鐵格子」，不過在捉他的同時，要小心他的火球攻擊。





第19話——危機

這天，刻命館之外來了一個非常古怪，穿着黑色鎧甲的將軍，他進入刻命館之後，竟然走到一樓的魔力室之中，當王子到來之時，他又突然的消失了。原來他到達了魔神房間，不過，在他進入之後，王子只聽到他的慘叫聲……不明就裏的王子便急急的趕到魔神房間，在那裏只見妖姬亞斯妲狄，從她口中，王子得知剛才進入的只是個假的替身，不過可以肯定的是這個敵人是手持着第五件魔導器的人……

因為「魔將軍」煞度對王子太過輕視所以不願意和他戰鬥，反而派出兩名複製人出動，不過，他萬料不到王子的實力是如此的高，兩名複製人很快便被消滅了，所以他唯有親自出馬，當然，他手上是依然帶着重要的魔導器……當王子將他打敗之後，這支「魔神之杖」便會落入王子手中。









第一輪攻擊：

將軍 煞度

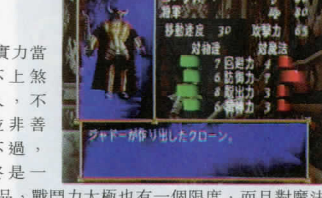
這名將軍被稱為「魔將軍」，因為在他手中有一件魔導器，使他能夠使用一種非常特別的法術，而且他本身擁有的實力亦是王子前從來未遇過的強！不過因為他太輕視王子，竟然突然在王子面前消失了……

第二輪攻擊：

將軍 戈達斯

這個戈達斯是煞度製造出的複製品，實力當然比不上煞度本人，不過也並非善類。不過，他始終是一個複製品，戰鬥力大極也有一個限度，而且對魔法陷阱的防禦力又低，所以玩者可以隨意的使用哪種陷阱也可以對付他們的。而最快的對付方法是和佳爾一樣的。





將軍 佳爾

他同樣是由煞度製造出來的複製品，而且力量更是比戈達斯為低。他和戈達斯也是一樣的，戰鬥力不算太高，而又不能夠避開魔法系的陷阱，所以可以說是很易對付的敵人，而最快的方法是「RISING FLOOR」+「毒坑」+「冰結起重機」。



第三輪攻擊：

將軍 煞度

這個真的將軍真是不同凡響，不論是攻擊力還是回避能力也和其他敵不同，而且其HP更有120之多，所以玩者要非常小心，然而，在實戰之後玩者便會發現其實這個「魔將軍」只是虛有其表而已，因為他和他的複製品一樣是對魔法陷阱毫無警覺性，所以如果使用「毒坑」的話，每次可以削去他40點的HP，這樣，任他有如何多的HP[也會很快被擊倒。原來這個煞度是不怕任何捕捉的陷阱的，所以，玩者唯有將他殺死。





第20話——野望（野心）

這次的侵入者是由一個名叫路多的怪物獵人所帶領的部隊，而且部隊的人為數不少，單是其發動的首輪攻擊已用上了四個人，所以這批人是不可以輕視的。他們兵分兩路進攻擊刻命館：古夫各新人尼路在二樓；而占姆和堅則在一樓，為了安全起見，王子最好還是先對付在二樓兩個敵人，因為他們的戰鬥力比較低。



王子在二樓對付完兩個敵人之後，便要到下一層對付其餘的入侵者,不過，想不到竟然有敵人自動的走到二樓向王子攻擊，因為一直以來所有的敵人也很少會如此主動的向王子進攻的。

正當王子將四人也收拾了之後，將他們的屍體運入一樓牢室之時，竟然發現在牢室之中有一個鐵滅者在牢室之中……這次才是路多的主攻擊，連他在內共有四人，分別是一個騎兵、一個鐵滅者、一個忍者和他，其中鐵滅者和路多是在一樓的，而其餘二人則是在二樓。





第一輪攻擊：

戰士 占姆

占姆以前是札美基亞的士兵，數年前他曾一度成為刻命館的主人，不過，後來他後悔而想逃走，幾經艱苦才能夠走出來重過新生活。這個占姆是不像其他人般沒用的，最起碼他會由一樓到達二樓向王子攻擊，勇敢還勇敢，但是只有一股蠻勇是不可成事的，終歸他是一個戰士，對魔法的陷阱防禦力不足，所以很易便會中「毒坑」這A級的陷阱，失去一半的HP，之後再施一記「光速起重機」便可完事。





弓兵 堅

堅以前也是札美基亞的士兵，本來一直也是用劍的他，因為後來發現了自己用弓箭的才能，所以才棄劍用弓。死剩最後的堅，會一直的留在一樓直到王子出現為止，而且他是那種「唔見唔郁」的人物，所以玩者要以身誘敵，一直帶他到陷阱之前，這樣，他便多會中陷阱的，玩者最好先給他嘗一嘗「毒坑」的厲害，扣去他60點的HP，再用「光速起重機」為他埋單。





釣魚者 古夫

他大一直也是和路多一起出生入死的戰友，這次在路多的部隊之中他是年紀最大的一個。雖然古語有云：彊越老越辣，不過，在這裏的古夫似乎是「人老沒用了」那一種，單單一個「毒坑」已可以奪去他50點的HP，餘下10點又有甚麼用呢？再加上一個「光速起重機」便可以和他埋單了。



弓兵 尼路

他是最近加入路多一顆的弓兵。這個新兵和一個老兵拍檔算他「唔好彩」，再加上他本身的實力不高，所以，玩者實不用那麼貴重的陷阱來「招呼」他，只要用一個「RISING FLOOR」扣去他25點的HP，再加上一個「鐵格子」便可以將他完全擊倒。





第二輪攻擊：

騎兵 麥斯



他是一個充滿正義感的安絲利安士兵，他之所以幫助路多是因為以前他曾受過路多的恩惠，所以這次便和他一同前來刻命館。想不到一個騎兵的戰鬥力竟是這樣的差，只是受一個「毒坑」便失去55點的HP，所以……再加多一個的「光速起重機」便可以收工。



鐵滅者 布拉奧

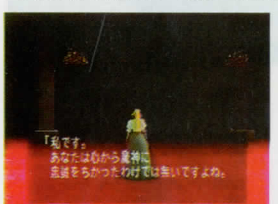
布拉奧是一個力大無窮的鐵滅者，單看他的物理防禦力和脱出力已知一二，而且在魔法的防禦力亦非常強。這個鐵滅者真是頭大冇腦，只要玩者在牢室門口裝一個「毒坑」他便一定會上當。比起路多，這個布拉奧便難對付得多，因為他行得慢，等他也等到悶死！記得，玩者要用「起重機」來為他埋尾。





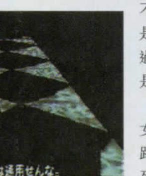
第21話——攪亂

不得了！竟這是怎麼一回事呢？在刻命館之前來了三人，而其中一人竟是菲雅娜公主,而其餘二人則只是引路而已，不過，公主不是已死了嗎？那麼，這個又是誰呢？又會否以前的才是假的呢？一切似乎變得越來越迷離了。



王子知道又有入侵者之後當然要去看過究竟，當他到達一樓的牢室之時，菲雅娜公主竟然從中而出，而且且更勸王子不要使魔神復活過來……突然，在後方有一道男聲出現，原來這是一個陷阱，目的是要置王子於死地，不過那個公主真是很神似，之不過在之前公主不是已死去了嗎？莫非這是公主的鬼魂…………





當王子回到大堂便會發現美美這個身穿紅裙的女孩子，從這個女子口中，得知這次的事情全是煞姆路的計劃，之後他便離開了。雖然王子沒有立心要殺死亞路斯，不過，他步步進逼，王子唯有反擊…………

第22話——闇之決斷



這次來刻命館的人大家也非常熟悉，他便是菲雅娜公主的二哥——艾里奧斯王子，他一心要將王子消滅，而且更要將妹妹救出，所以這次他特別帶來了兩個助拳——艾基尼和賓基路，不過，在敵人的數目方面，初時王子只可以見到艾里奧斯和艾基尼二人，前者是在一樓而後者在二樓，王子先要對付那個在一樓的艾基尼。

在艾里奧斯和艾基尼死後，第三人便會出現，他的名字是賓基路。賓基路是一個白魔法使，他和煞姆路剛好是完全相反的，因為煞姆路是魔導師（使用黑魔法的），不過，這個賓基路的實力絕對不會比煞姆路差。

當王子正要將賓基路的屍體送進牢室之時，妖姬亞斯妲狄的聲音又再出現了，依她的提示，現在的這些所謂勇者，其實已是在多代以來和其他非勇者的心混了血，所以

忍者 真巴路

他和路多已一起生活了30年，而刻命館的傳説他一直也纏繞在他的心內，所以他這次便和路多一同前來。雖然忍者是出名速度高的，不過在「毒坑」這個陷阱之前也要俯首稱臣了，最後來個最強的「電擊鐵格子」便可將他收拾。





怪物獵人 路多

路多一直以來也想成為刻命館的館主，所以這次便聯同他的同伴一同前來，誓要將刻命館弄到手。路多是一個非常厲害的人物，速度高、攻擊力強，不過還是有點兒的大意，所以不時也會中了「毒坑」這種陷阱，不過要小心，三次便可取去他的性命，所以要「睇住打」。





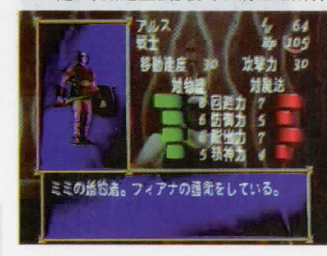




第一輪攻擊：

戰士 亞路斯

他是和美美一同護送公主來到這裏的，可惜未能一舉將王子殺死。這個戰士工路斯的攻擊力是不弱的，不過，只要玩者使用「毒坑」這個戰士便會中招。只要王子再加上一記「冰結起重機」便可以將亞路斯打敗。





根本不可以稱為勇者！而最後的魔導器原來是在以前的刻命館之中，所以王子要利用在手的「時之砂」超越時空，在以前的時空之中找尋魔導器。





第一輪攻擊：

SWORD MASTER 艾里奧斯

這艾里奧斯是一個非常強的對手，可惜以前他已和王子交過手了，所以，他的弱點王子已瞭如指掌。只要使用「毒坑」便可以給艾里奧斯一記重擊，如果再使用一個「電擊鐵格子」便可以將他殺死！






第二輪攻擊：

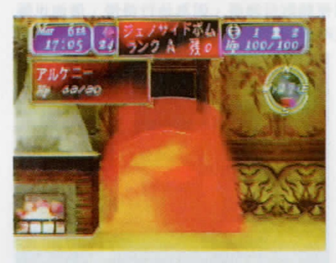
白魔法使 賓基路

賓基路也是承繼了以前勇者之血的勇士，這位白魔法使的勇者之血雖然未完全醒覺過來，不過，他現在已擁有與煞姆路匹敵的力量。白魔法使的攻擊大致上和僧侶是一樣的，而避的方法亦一樣。賓基路不愧是白魔法使，連萬試萬靈的「毒坑」也傷不到他，不過大家不用愁，因為「間唔中」他也會中一、兩次的。而最恐怖的是這白魔法使竟然不怕大炸彈，直接被擊中竟然可以若無其事(如果他是在「暈」的狀態之下便會這樣)。可是，有甚麼可以將他捉住呢？答案只有一個，便是「冰結捕獸器」，只有這個才可以令他靜止下來。

僧侶 艾基尼

在上一戰之中，這個僧侶不戰而退，所以這次一定要將他打敗。這個僧侶的弱點是物理的陷阱，所以玩者不妨設多些這類型的陷阱，而且如果用大炸彈的話更可大量削去他的HP(66點)。而唯一可以困着他的便是「電擊鐵格子」，記着！





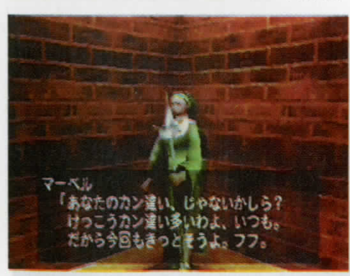



第23話——時空另一面的黑暗

這次王子要到另一個戰場之中和以前的勇者戰鬥，不過，可恨的是這場戰鬥依是在刻命館之中進行的，而所謂的不同戰場是指時空的差距，因為王子要借助「時之砂」的幫助，回到500年前的時空，和那時的勇者決戰，而且要在以前的刻命館之中找到第六件魔導器。



王子只要進入在二樓最左面的房間便可以見到有一團藍光，步入藍光之中，王子便可超越時空，回到500前的刻命館，而且會見到那時的勇者……不過在一點要注意的是，當「時之砂」之中的砂倒流完之後，王子便會自動的回到現在的時空，要再重複同一個動作才可以回到以前的刻命館。



在500年前的刻命館之中，環境完全不同，理連館的設計也完全不同現在的，所王子好像再一次來到刻命館似的，而且在這館的大堂，王子見到一個人說着甚麼第六件魔導器，於是王子便跟着去看過究竟，原來這就是勇者的隊長，為了以策安全，雖然已將魔神封印，不過他仍要在這裏留一會，因而王子與他便…………

當王子和勇者施古相遇時，勇者會問王子一條問王子在這館裏幹甚麼？上方的答案是來將魔神封印的，而下面的是來使魔神復活的，而事實上王子此行是要令魔神復活的，所以勇者便會向王子攻擊。

因為王子在以前的時間有限，所以王子最好是一到達便盡量佈置多些的陷阱，這樣，在第二次來時便不用再花時間佈置陷阱了。在500年前的刻命館是沒有那兩間「魔力室」的，只有在上方盡頭的魔神房間才可以佈置陷阱的。

原來得到最後一件魔導器也不可以令魔神復活，因為還要一個靈魂…………





第一輪攻擊：

SWORD MASTER 施靈古

他是500年前六位勇者之中的一人，就是他們成功的將魔神封印起來。這個「劍聖」的攻攻擊力和防禦力也相當的高，尤其是對物理的一方面尤為厲害。這個勇者似乎非常不小心，面對着「毒坑」這個陷阱竟然不能避過。當勇者施靈古的HP被削到極低的時候，王子便可以用「冰結起重機」來將他幹掉，而且可以從他手中得到最後的魔導器。





第24話——迷惑



回到現實世界，尤利亞斯國王心緒不靈，似乎也感到魔神的復活之期不遠，所以他想再一次的向刻命館發動攻擊，不過，現在札美基亞王國之中已再沒有能手可以勝任了，所以只有由他和大魔導師煞姆路一同前往。



當大王子見到弟弟時，大魔導師煞姆路突然出現，不過又立刻消失，之後，便是一幕可悲的兄弟相殘…………當大王子打倒了尤利亞斯之後，大王子便要盡快到魔神房間之中，到達之後，大王子到的是垂死的弟弟正躺在魔神房間之中，臨死之前，尤利亞斯請求大王子不要令魔神復活，否則這個世界便會亡…………











第一輪攻擊：

國王 尤利亞斯

他是現在刻命館契約者的親生弟弟，不過，由於他也以為兄長是弒父的真凶，所以一直也想前往刻命館，而且他深愛的菲雅娜公主也在刻命館之中，所以他其實是相當希望到刻命館一行的。要對付這個弟弟並非易事，由於這個弟弟會在遠距離發動攻擊，所以玩者要離遠引他來到陷阱的前面，而且，在陷阱方面，大部份是行不通的，最厲害的是所有捕捉的陷阱也會失效！最有效的陷阱只有一個，那便是「大炸彈」。



大魔導師 煞姆路

他是尤利亞斯所委派的魔導師，他所擁有的魔力是全國之冠，而且在他的教導下，尤利亞斯國王的魔法也有了很大的進步。這次的戰鬥之中他只是一個「過場人物」，一出現之後又再消失。





第25話——眾神之黃昏

由戰鬥開始至今，這次是第一次和真正的大魔導師煞姆路面對面的比拼，不過，王子和煞姆路向來素無過節，亦不是甚麼的大仇人，所以大王子其實對這個敵人是沒有多大敵意的，不過，在煞姆路接着的一番話之中，王子便知道了事實的真相…………



原來切也是煞姆路的計劃，由大王子的父王的死去；大王子被處死；王子被救走；尤利亞斯的登位；以至那個妖姬亞斯妲狄也是他製造出來的，所以，整件事其實也是煞姆路「一手一腳」做出來的好事，亦即是說大王子的真仇人並非旁人，而是大魔導師煞姆路。而煞姆路的真正目的為了要得到全部六件的魔導器，令魔神復活，從而得到魔神最強的力量來征服世界。

之後，一如以往多次，煞姆路會消失在王子面前，不過，這時出現在王子面前的是妖姬亞斯妲狄，這時王子終於肯相信這是事實的真相，不過這事情實在來得太突然了，不過，現在王子已沒多餘的時間去想清楚了，因為煞姆路又在王子面前出現，這次的王子報仇的大好機會，所以這場戰鬥對王子來說是非常重要的。

當殺死了大仇人之後，王子回到在二樓的魔神房間，見到自己的弟弟躺在地上垂危，從尤利亞斯口中，大王子知道要阻止魔神復活便要先消滅那個使魔——妖姬亞斯妲狄，之後他便消失在王子面前…………





第一輪攻擊：

大魔導師 煞姆路

其實這並非一場戰鬥，只是王子和煞姆路的一次會面，當二人見面之後，煞姆路又會消失在王子面前，並沒有任何戰鬥發生。





第二輪攻擊：

使魔 亞斯妲狄

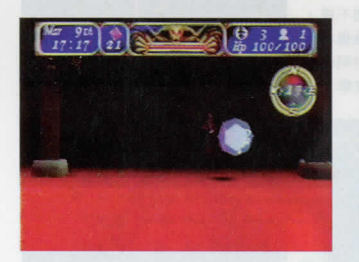
這場也不是戰鬥，是煞姆路用來表示他的力量而已，他要在王子之前證明他就是製造妖姬亞斯妲狄的人。

第三輪攻擊：

大魔導師 煞姆路



煞姆路這個對手是非常的強大的，如果給他的魔法光球打中的話，最少也會失去四分一的HP，所以要盡量以左右的移動來避過他的攻擊，而且煞姆路只是會在遠距離向王子攻擊，是絕少會作埋身戰的，所以玩者要盡將陷阱裝在離自己比較遠的地方再引煞姆路走向陷阱，這個方法的比較有用的。雖然煞姆路是一個非常強大的魔導師，但是他也有失手的時候，玩者可以用以前的話數中最常用的「沙坑」或「毒坑」來對付他，有一點玩者要特別注意的，因為煞姆路是不受任何捕捉的陷阱，所以在這裏玩者只好將他殺死！





第26話——最後之鍵

為了要達成弟弟的遺願，為了要阻止魔神復活，於是大王子便再一次的利用「時之砂」回到以前的刻命館，要找到勇者詢問有關如何阻止魔神復之事。在大王子出現的房間的右手面有一間房間，以前是不能進入的，不過，現在便可以了，當王子來到門前時發現在房內有人在說話…………

不過，原來在勇者的隊中是有一個空缺的，不過這個人要在20年之後才出現的，所以現在他們並未能把魔神完全的封印着，這時，房內的人佑道了王子的存在，於是王子便進入房內，這時勇者會問王子一條問題：「你來這裏幹甚麼？」王子的答案足可以改變事，這時的王子



已不再是魔神的使徒，而在兩個答案之中王子一定要選擇一個：「令魔神復活」、「要將魔神再次封印」這兩個答案之中王子當然會選擇後者。

這個答案使勇者相信王子是一個好人，而且更相信他是由未來來到這個時空的，所以便將將魔神封印的方法傳予王子，不過，原來是沒有方法將魔神完全封印着的，因為魔神本身是藉着人類而生存的，而且他可以藉着其他人的身軀重生，唯一的方法是用勇者手中的寶劍將魔神斬殺，不過，這寶劍是勇者的寶物，不可以送給王子，幸而還有另一個方法，便是使用封印的秘術——「結界」，有了這個結界便可以將魔神再一次的封印。





第27話——絕望之終結

王子得到了「結界」的魔法之後便回到現在的刻命館之中，不過在他面前出現了兩個人，他們是煞姆路和亞斯妲狄，不過，更恐怖的現實現在才是開始，王子眼見妖姬亞斯妲狄親手將煞姆路殺死！原來一切的事情是妖姬亞斯妲狄由得到魔神的力量開始，這個妖姬亞斯妲狄才是真正的主謀，煞姆路也是她所製造出來的，而以前煞姆路所說的話其實是剛好相反才對，這時，王子知道了他真正要對付的人是誰了。

本來妖姬亞斯妲狄是給了王子最後的機會，希望他能為魔神的復活出一點力，不過，在回答妖姬亞斯妲狄的問題之時，王子毅然在兩個選擇之中(『令魔神復活』及『將魔神封印』)選了後者，所以妖姬亞斯妲狄唯有向王子展開猛烈攻擊。不過，在第26話之中，王子是得到了「結界」的魔法——『暗黑結界陣』，現在便是使用的好時機，因為這種魔法是專門用來對付擁有高強魔法的對手，只要被施法者一使用魔法，他便會永遠被封鎖在黑暗之中…………



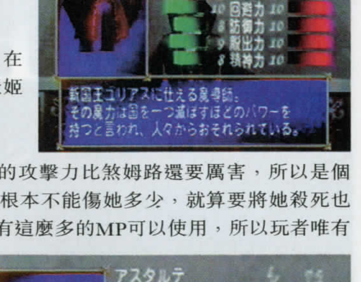






第一輪攻擊：

大魔導師 煞姆路



他其實煞姆路只是一個傀儡，在這時候他已沒有利用價值，所以妖姬亞斯妲狄便將他殺死了。

使魔 亞斯妲狄

她才是這事件的主謀，而且她的攻擊力比煞姆路還要厲害，所以是個極難對付的人物。使用一般的陷阱根本不能傷她多少，就算要將她殺死也要一段長時間的戰鬥，王子根本沒有這麼多的MP可以使用，所以玩者唯有使用「封印」的魔法，不過，這種魔法是要用上1500點MP的，所以，玩者在話之中一定要有1500的MP才可以成事。至於放置陷阱的地點最好便是在門口的另一端，因為妖姬亞斯妲狄要入房的話便一定要開門，這時便是玩者下手的好時機。



後　記

隨着妖姬亞斯妲狄的被封，魔神亦無法復，更被再一次的吸進黑暗的深淵之中，這時，這個大危機終於也完結了，不過，為了要將魔神封印，不知已犧牲了多少的人命，不知有多少無辜的人死在刻命館之中，王子為了這事而不斷在自我責備。



這時，古代的勇者再次出現在他的面前，在他的誠意之下，王子答應和他一起回到過去的世界，因為勇者已時日無多，在過去世界的館是要有人來看守的，而王子便是要繼承這個責任，為以後的未來盡一點力，當有一天魔神再要復活之時，便要靠王子了………………





TEXT：ARES

PS
製造商：Riverhillsoft
售價：5800日圓
容量：CD-ROM
記憶：4 BLOCK（1 BLOCK 1 SAVE）

AVG MEM

為追求永久的能源、為追求擁有強大威力的武器，於是人類開發了核子技術及應用於各方面上，然而人類亦同時明白到核子技術是一兩面刀，如使用者是一心應用於和平的用途上，它將會是烏托邦的起點，但如使用者抱有歪念的話，它便會將人類帶至地獄深處。可是，就是為了「成為世界強國及以此領導世界」這低俗的觀點，於是世界各國也以各種「大義」的理由不斷開發核子技術，同時另一方面又游說其他國家放棄核子這「危險」的科技。終於，由少數國家組成的「核子俱樂部」成立，真正需要龐大能源來發展的國家便繼續落後下去……這，便是現在的世界……2095年，人類終於真真正正放棄了核子，相繼將設備處理或改建，故於表像上世界的確是得到了和平。不過，隨之而來的問題便是沒有了核子武器後，各國便着手研究另一些更可怕的武器，但由於各國仍是嚴密地互相監視着，故所有計劃也是極秘地進行，而於美國阿里桑拿洲的科羅拉多高原便有一個這樣的研究所。

於一次出乎意料的大地震後，在地庫四樓中一名男子便意外地在冷凍睡眠中甦醒過來，在醒覺後，他發覺到研究所已受到破壞，同時研究人員亦已撤離，不過最大的問題便是他的記憶已完全失去！為了尋回自己的過去，於是他便向地面進發找尋，然而實際上他的一切行動其實是正受到某人的安排的。就這樣，一個關乎到他與世界的陰謀便開始捲動……









地庫四樓（B-4F）

在甦醒後，主角由於失去了所有記憶，於是便四處尋找。至於在這版中，主角的首要任務便是要先找齊所有求生的工具，之後便到電梯向地庫三樓進發。而在機械人PIPO的協助下，主角終得悉了少數資料，原來他的名字是拉殊，是一名因某些原因而接受冷凍睡眠的人，而唯一能找回過去的方法便只有向地面進發。

主電力室
電力分配室
起居室
冷凍睡眠室
S
電力輸送室
貨倉
工具室
電腦室
大堂
E
升降機

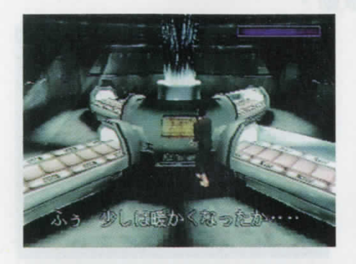
——門
——破壞了的地方
——鐵絲網
S ——START
E ——EXIT

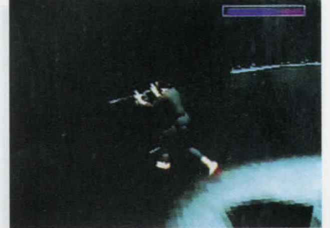
STEP 1
好凍，要搵衫着

於開始時主角是身處冷凍睡眠室的，醒來後由於氣溫十分低，而於畫面的右上角玩者亦可看到一體力計，計中的體力正急劇下降。故這時主角便先要立刻向左行，在隔一個睡眠倉後是有一裝置的，蹲下便可將之開動，令室內的氣溫亦稍為回暖，體力的損耗也暫緩，不過由於只要減慢損失速度，因此跟着便要盡快行至身後的工具室及推門進入。

進入工具室後可看到門旁有一小型機械人，而在房的左右角亦各有兩個工具箱。這時先要立刻打開左面的箱子，因為在這箱中是可取得一件「外衣」的，在穿上後便不再怕凍，體力流失的問題亦解決了。此外，在箱中主角亦得到了「記憶晶片」。之後，在右面的箱便可得到「聲音記錄卡」，玩者以後便可以此作遊戲進度的記錄。跟着便跑到門旁及將「記憶晶片」裝入小型機械人內及將機械人開動，而由於機械人只會不斷發出PIPO PIPO的聲音，故主角便稱它作PIPO。

最後便步回冷凍睡眠室及切換PIPO將位於主角的睡眠倉隔鄰的主控制器開動，於是冷凍睡眠室的門便解除了門鎖，同時主角亦得悉自己的名字原來便是拉殊。











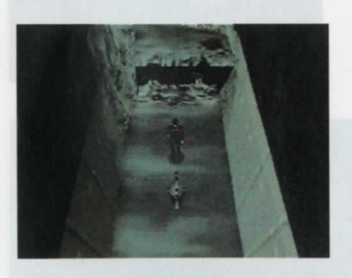


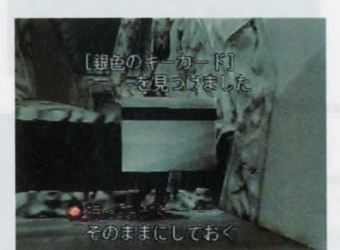




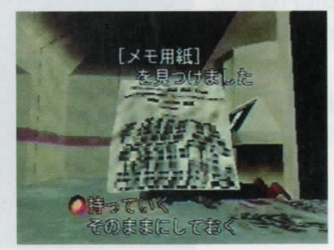
STEP 2
到升降機

在解除了門鎖後，拉殊便打算到升降機處及到地庫三樓，於是便通過了位於左面及可直達升降機的門。在進入後，他便發覺通道被地震破壞了，而在破壞了的地方便發現了一張「銀色匙卡」，但由於它跌了進狹隙中，故必需由PIPO代勞的。在得到「銀色匙卡」後，玩者只要按○掣便可令拉殊爬過通道繼續向升降機進發。當到達升降機及按動按鈕後，門口打開時竟有一奇怪的屍體自升降機中跌出，於搜查屍體後便取得一張寫出了三個密碼的「備忘紙」，同時升降機的電源原來早已被截斷了。於是，拉殊便唯有到主電力室中接通升降機的電源，不過在起行前則先要取得一些必要的工具以防萬一。









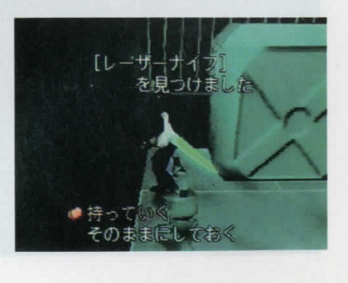
STEP 3
貨倉

於到貨倉的途中，拉殊便會遇上一度裝有密碼鎖的門，而他便將「備忘紙」上的密碼輸入，於輸入「61891」後便順利通過了。跟着，在貨倉中首先便要將倉中的貨櫃推開，跟着便會在左面牆上看見一個電箱，於PIPO將電箱的電源關閉後便可以「銀色匙卡」打開隔鄰的貯物櫃取得「鐳射刀」。











STEP 4
起居室

在起居室中，拉殊便看到一個可懸浮在半空的銅像，玩者應先將銅像推跌，跟着便可在臺下發現到一個「小型反重力裝置」。

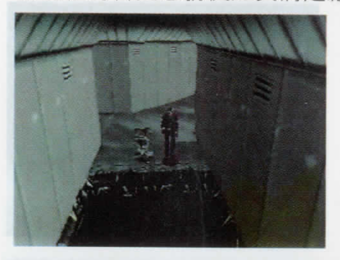




跑到最後的主控制台便會發現主電力室中是有一緊急發電機的，而現在的首要急務便是要將之啟動。

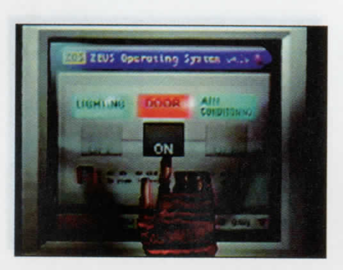
STEP 5
電腦室

由於不是所有門也解除了門鎖，故跟着便要到電腦室解除門鎖。但電腦室門前的通道是被破壞了的，於是拉殊便先行到邊沿，跟着便以「小型反重力裝置」跳過，同樣地在離開時亦是如此。在進入電腦室後便行到右面的控制台前及將門鎖解除，但由於控制上門、照明及空調的開關是連動的，故拉殊便先關閉空調，跟着便是照明，隨即所有門鎖也會自動解除。之後，拉殊如







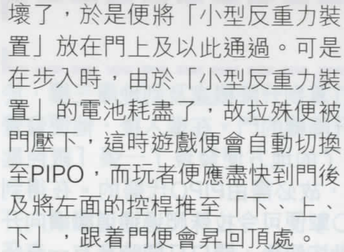


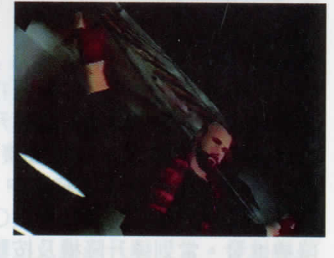




STEP 6
大堂

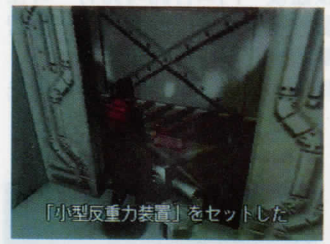
基本上所需的工具也己取得了，於是拉殊便向主電力室進發，而要到主電力室的話便必先經過大堂到電力輸送室後才可進入主要力室的。當到達大堂後千萬不要步下樓梯，因為這路是會返回冷凍睡眠室的，至於正確的路線是向左行到裂口處及以「小型反重力裝置」跳到對面。當進入門後，拉殊便會發現這度門竟壞了，於是便將「小型反重力裝置」放在門上及以此通過。可是在步入時，由於「小型反重力裝置」的電池耗盡了，故拉殊便被門壓下，這時遊戲便會自動切換至PIPO，而玩者便應盡快到門後及將左面的控桿推至「下、上、下」，跟着門便會昇回頂處。

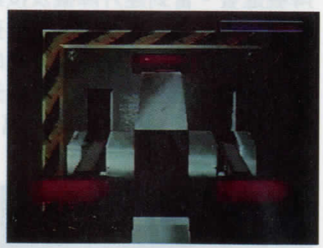




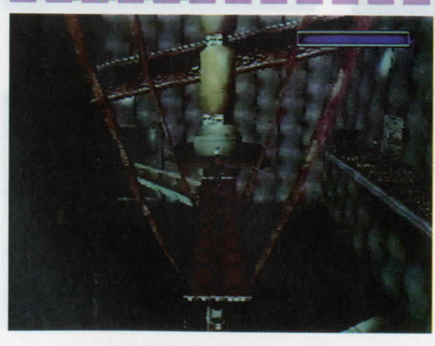




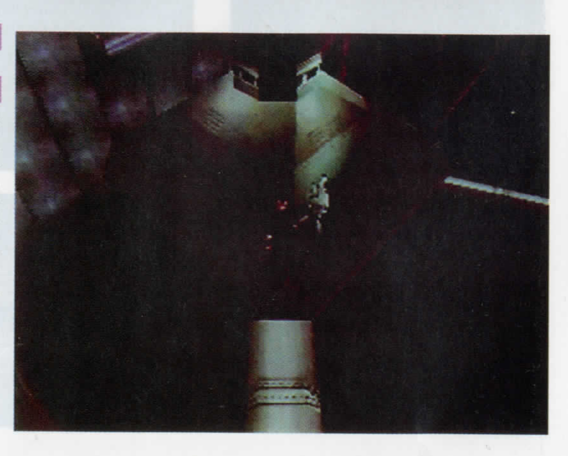


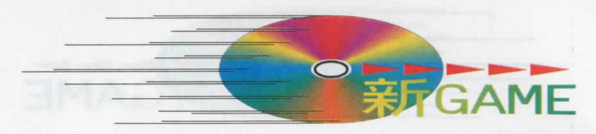


STEP 7
電力輸送室



當安全後，拉殊己身在電力輸送室，而在向右行時便會看到一獨木橋般的通道，當步下後PIPO便會突然狂叫，原來鐵橋竟突然倒下，這時玩者必需緊按「↑＋×」來衝向另一端。當到達後，拉殊便看到於左下是有一通道通往主電力室的，於是他便跳下及直行。

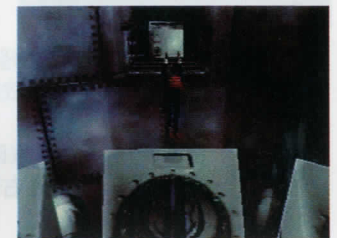
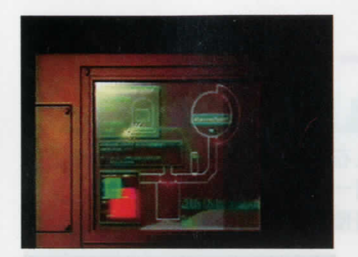
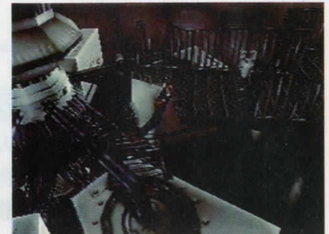




STEP 8
主電力室

當到達主電力室後，拉殊便可看到緊急發電機是在右面的，於是拉殊便可向右跳下到發電基組上，之後便要看準位置以「↑＋□」來作前跳，故在行動之前玩者記着先以「聲音記錄卡」記下進度以防萬一。在跳至緊急發電機處時，玩者只要按□鈕便可令拉殊爬上，但之後拉殊便發現雖然電力己回復了，不過電梯的供電卻仍未接上，而在機上的地圖中拉殊便發現電力分配室的所在，於是便再次跳落機組處及跳回PIPO的所在，不過由於部份機組已扔掉，故玩者必需向右進發。當跳到PIPO處後，同樣按□鈕便可與PIPO會合。

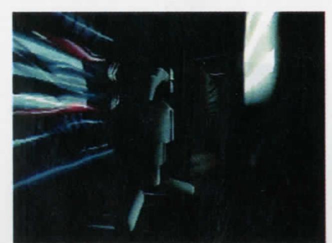


STEP 9
電力分配室

在行出通道後，玩者只要向前進便可在右面的牆壁發現電力分配室的所在，於是拉殊便以「鐳射刀」切開鐵網，但由於通道十刀狹窄，故必需切換以PIPO進入及接通電力分配機。之後，拉殊便可回到電梯及向地面進發。



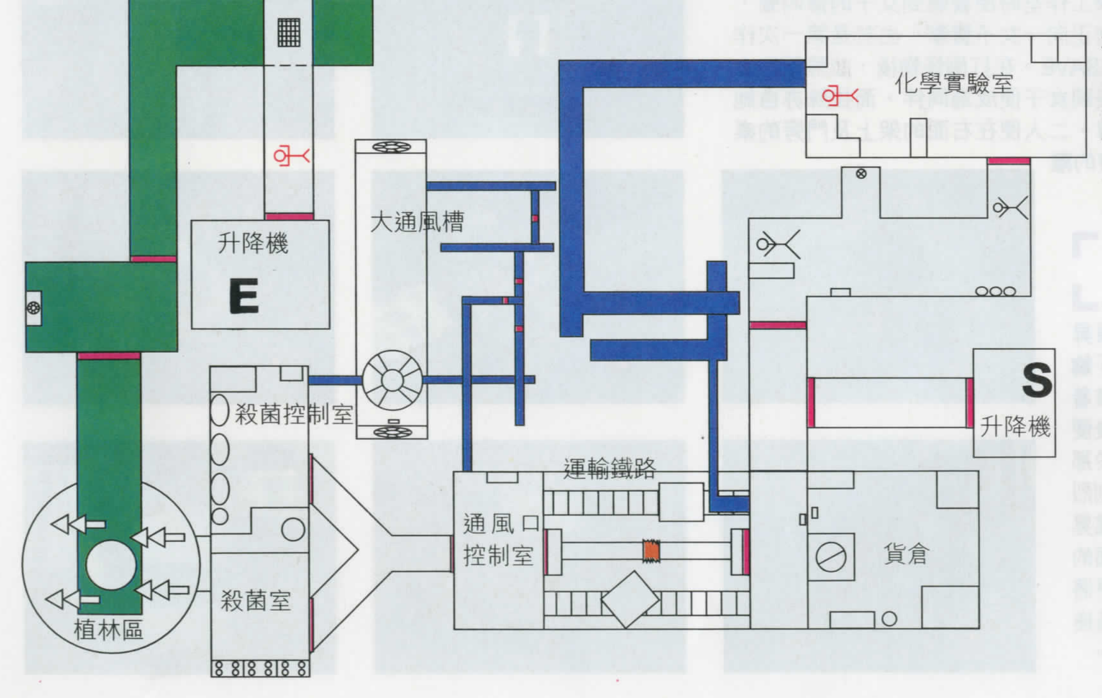





地庫一樓（B-3F）

當拉殊開動電梯時便發覺自己的右手皮膚竟變成地下那屍體一樣，而他亦猜到自己己患上了某些傳染病，不過當他一心以為只要到達地面便可解開疑團時，誰知電梯竟突然停止了，當開門後拉殊便發覺自己正身處地庫三樓。

至於在這版中，機械人PIPO便會犧牲，之後拉殊便會從怪物手中救回一名叫美莉的女子，而美莉亦會成為以後的同伴。此外，在這版中拉殊亦得悉自己皮膚出現的問題是源出於一種生物兵器。最後，筆者便提議玩者們在對付怪物時不要用槍，因為這可留下子彈作日後之用，反正這些怪物根本不大強。





STEP 1
時間差攻擊開門法

於進出電梯後，玩者便會發覺通往外面的自動門竟壞了，這時應先讓PIPO按鈕及以拉殊先通過，之後便由PIPO自己開門及衝過。

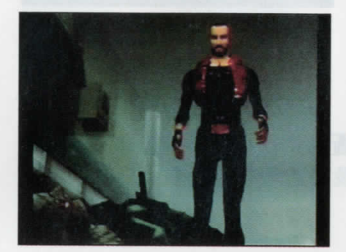


STEP 2
取去PIPO的記憶晶片

當通過通道後，玩者便進入右面的門，通過門後，玩者便左轉及行至盡頭，同時在左面看到一具屍體，當拉殊行近時便有一隻怪物跳出，這時便會進入遊戲預定的事件中，在怪物攻擊拉殊時PIPO便會協助攻擊，但卻被怪物弄毀了，此時拉殊便會以鐳射刀殺死怪物，事件亦告完結。故在事件後，玩者便會失去了「鐳射刀」及PIPO。

之後，拉殊便在PIPO處取回「記憶晶片」，及循原路向貨倉進發。不過在中途玩者會在右面看到一開關掣的，但最好便不要胡亂打開。







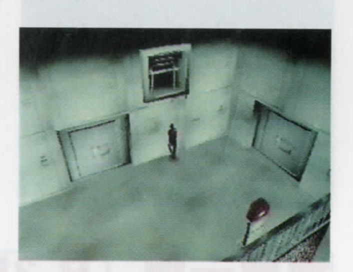


STEP 3　到貨倉取工具



到達貨倉後，玩者便踏上升降台到達下層，而在左右兩個貨櫃中便可取得「潤滑油」及「急救藥」，跟着玩者便可乘升降台返回上層。之後便可於進入貨倉的門旁看到一通風口，這時玩者只要按口鈕便可令拉殊爬入，同時從通風口爬向化學工作室。





STEP 4
新同伴美莉

當拉殊差不多爬到化學工作室時便會聽到女子的慘叫聲，而在到達時便看到一隻怪物正向一女子襲擊，由於是第一次作戰，故玩者應在通風口中先SAVE。在打倒怪物後，拉殊便跑去救醒那女子，之後這名叫美莉女子便成為同伴，而拉殊亦自她手中取得一「試管」。跟着，二人便在右面的架上及門旁的桌上分別得到「鑰匙」及「壞的離心分離機」並行到貨倉。





STEP 5
貨倉

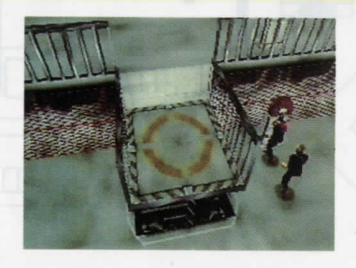
於二人到達貨倉後便乘昇降台到達下層，跟着便以「鑰匙」打開左角處的櫃取得一裝着紅色液體的「樣本瓶」，之後便乘昇降台返回上層。不過由於那些紅色液體是不能接近火及刻烈搖動，但昇降台移動時又搖搖晃晃，故這時玩者便先要以右面的控制台升起昇降台，之後便將「潤滑油」倒到昇降台的基座中，於是便可安然返回上層。













STEP 6
運輸鐵路



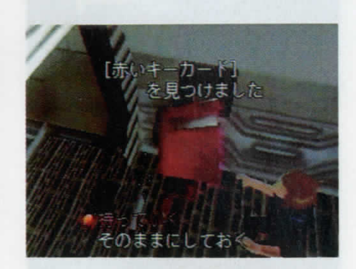
跟着，二人便進入了運輸鐵路，但由於月台右面有一部運輸車阻着，故玩者便唯有跳下鐵路及向前推進，可是在中途又會被阻着，不過拉殊便發現路軌間的牆壁是被破壞了的，問題便是如何弄大缺口及到達另一面。這時，玩者便可先在缺口放下「壞的離心分離機」，之後便放下「樣本瓶」，而裝置便會在10秒後爆發，故此時玩者要盡快跑回月台避開。之後，拉殊二人便可從炸開的缺口行至另一面。然而在到達另一面後，本後在停在起點的運輸車便突然開動及向二人撞去，這時玩者記要立刻按「△鈕」伏下，之後便可通過運輸車到另一面的月台及在車上找到「手槍」及「紅色匙卡」。



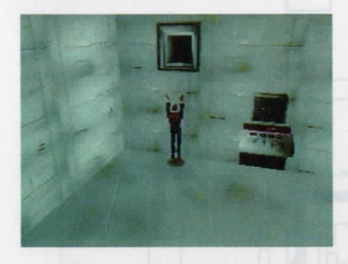


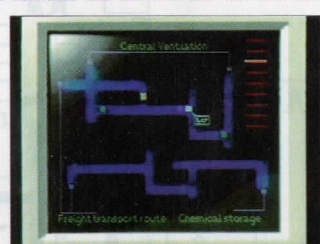






STEP 7 通風口控制室





之後，玩者便經通風口控制室到殺菌室，而通往殺菌室的門是要以「紅色匙卡」打開的。當二人想打開植林區的門時便發覺打不開，於是拉殊便決定先一人從通風口到殺菌控制室，及在那裏打開通往植林區的門。於是，拉殊便一人步回通風口控制室及以通風口行至大通風槽。但當拉殊行至一半時便發覺通風口間的閘落下了及無法前進。這時，玩者便要切換角色，以美利行至通風口控制室，同時以控器台打開閘口讓拉殊到達大通風槽，之後便切換回拉殊繼續到大通風槽。

STEP 8
大通風槽

當進入大通風槽後，玩者便立刻要按「△鈕」，否則便會被吹到後面的大風扇切成肉醬，而於成功着地後便要一步一步的前進按停那大風扇。在按停大風扇後，玩者便要再跑回通風口及行至殺菌控制室中。



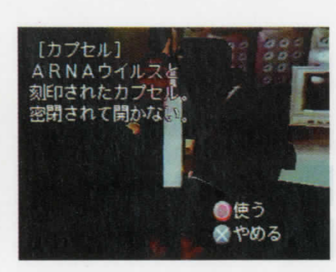




STEP 9
殺菌控制室

於殺菌控制室中，拉殊便在貯物櫃旁的槽下取得「急救藥」，之後他便行至控制台左面的病源分析機及放入從美莉處得到的「試管」，於分析後，拉殊便得悉自己所患的是一種源自生物兵器的病毒。但就在這時，於殺菌室中的美莉竟受到怪物的襲擊，於是拉殊便立刻營救，可是這時拉殊竟然不敵，故美莉便立刻打開通往植林區的門及逃入。





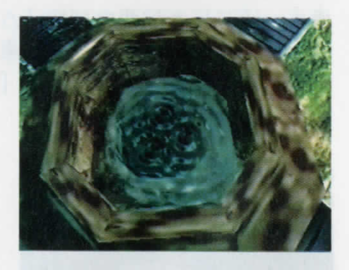


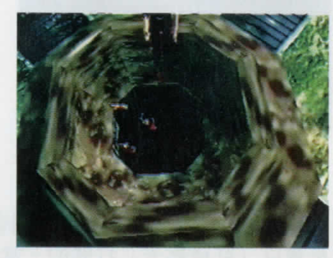


STEP 10
植林區

在植林區中，二人在左面牆壁第二個機械中按下了鍵，之後中心的噴水池便放了水，跟着二人便在後一個機械下找到一個「彈匣」。最後，拉殊及美莉便從噴水池爬落排水道。





STEP 11
排水道

於排水道中，當二人向前行時便先會遇到一度閘，而玩者只要蹲下便可通過，之後便會看到左面有一空間及有水從上面流下，至於右面便有一通道，這時玩者應先行至水注後及以「潤滑油」來扭動水掣，同時右面通道的門便會打開。當二人通道門後，只要蹲下便可在右面的牆下找到一「彈匣」，之後二人再向前行時便可在天花皮上找到一通往地面的缺口，但這時前面的排水口會突然放出洪水，此時玩者便要立刻按「口鈕」來跳回地面。








STEP 12
電梯前的戰鬥

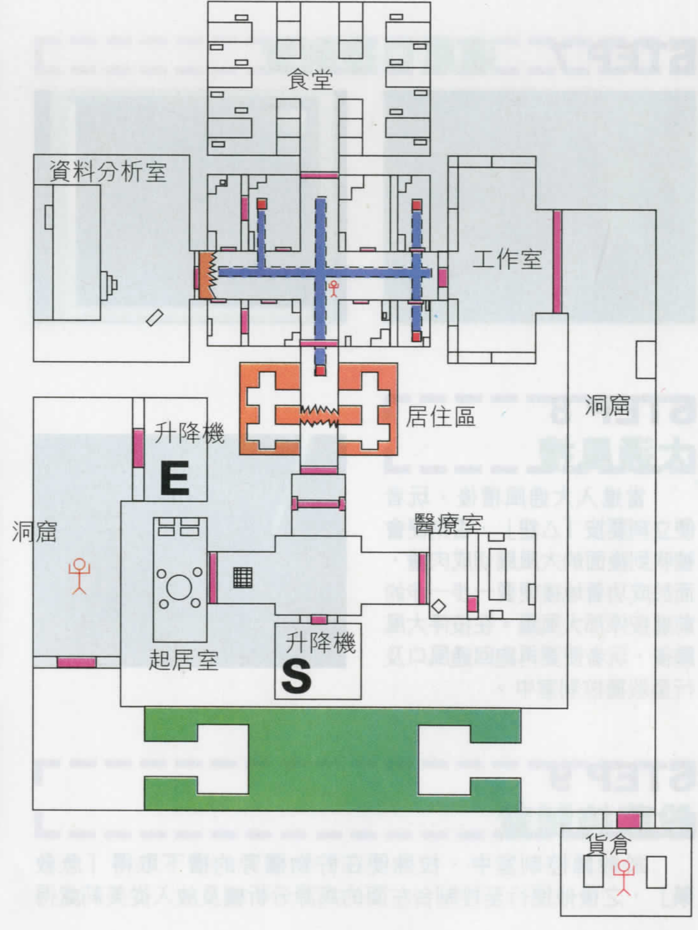
在返回地面後，電梯便在眼前了，但這時一隻怪物竟突然出現，於是拉殊便將之收拾，之後二人便可進入電梯及進入，向地面進發。但在電梯中，拉殊的手卻突然病發，而且一隻怪物更出現在電梯中……




地庫二樓（B-2F）

由於怪物出現，故拉殊便拼死戰鬥，可是由於病發而不敵，於是美莉便在地庫二樓按停電梯及與拉殊逃出，但由於電梯中困下了怪物，故唯有在這層中找另一部電梯。

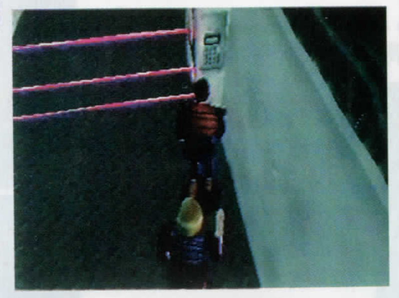
至於在這層中，拉殊便會知道事實的真相，原來他便是一製造生物兵器的實驗品，即他原來是一名戰鬥改造人，而美莉亦是開發計劃中的一人，同時她亦曾反對計劃。而一切事情亦是由一名神秘人及這研究所的管理電腦宙斯所安排……而最後，筆者亦次提議玩者們在對付怪物時不要用槍，以留下子彈作日後之用





STEP 1
打開鐳射閘

當進入第二層後，玩者大可不用理會左右兩間房，因為這些可是之後的事，而首要的便是先以「備忘紙」上的密碼解除眼前的鐳射閘。於輸入「91861」後，鐳射閘便會立即解除。

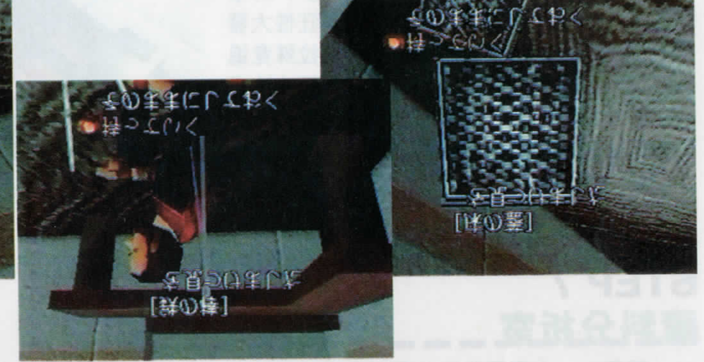




STEP 2
搭橋大行動

於通過鐳射閘後的門後，玩者便會發現通往居住區的通道破壞了，這時拉殊便唯有先獨自一人跳過，之後便想辦法給美莉過來。至於在跳前玩者應先SAVE，之後便於右面跳過，而在跳後拉殊會差點跌下的，但玩者只要繼續按着「↑」便可爬上。之後，在前進至十字路口時便會遇上一怪物，在打倒它後便可進入右面通道右面的房取得「鐵枝」及在隔鄰的櫃中找到一「電槍」，至於這房間原來便是美莉的，而拉殊亦得悉美莉曾是生物兵器計劃的一員，而且曾對計劃作出抗議及要求停止。跟着，玩者便要到左面的尾房中拾起「地板」，最後只要返回通道斷口處及順序放下「鐵枝」及「地板」便可給美莉通過，之後二人便會回到美莉的房間。





STEP 3
進入地道

在離開美莉的房間後，二人便先入了對面的房間及在床下找到一個彈匣，之後二人便到了左面的尾房進入地道。跟着二人便通過地道先到對面的房間以「電槍」打開鐵箱取得「手提燒焊器」。最後，二人便向地面的左面進發，而在破壞了的地方右面是有一通往該房間的出口的，而在那裏亦可通往另一小房間，在那裏便可取得一隻「記錄磁碟」。





STEP 4
食堂

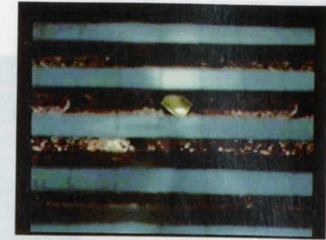
在找到記錄磁碟後，玩者便可返回地面及跑到食堂中，而在左面的食物機中便可得到「急救藥」，之後便可向起居室進發。

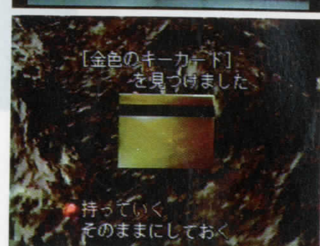


STEP 5
起居室

回起居室，在那裏於右面第一張小桌下便可找到一個「彈匣」，之後行出起居室並在路中心蹲下便可看到地板下有一張匙卡，而以「手提燒焊器」便可切開地板及跳下取後「金色匙卡」。在取後匙卡後，二人便步至路口，但是這時拉殊竟突然變那些怪物般及狂性大發，向美莉攻擊。







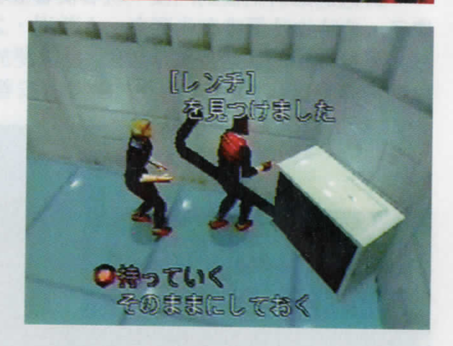




STEP 6
醫療室

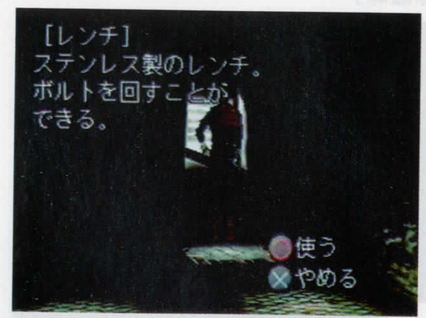
查實進入醫療室可是遊戲中定下的事件，故不用動甚麼腦筋。話說當拉殊狂性大發後，美莉便立刻逃至醫療室中，可是拉殊竟追入，於是美莉便用電槍電暈他及以裏面的治療機清除了他的病毒。於回復正常及醒過來後，二人便離開醫療室，但在門旁的鐵架中便找到了一枝「鐵筆」。

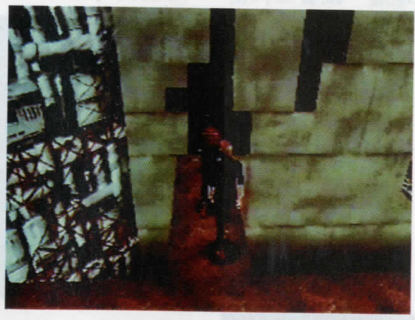




STEP 7
資料分析室

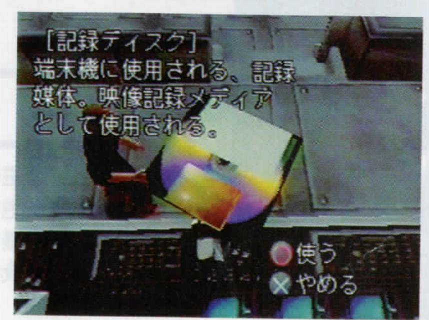
跟着，二人便要跑回起居室及進入了地道，在地道中，當行至十字路口再轉左便可看到一通風口，玩者只要用「鐵筆」便可撬開蓋口及行至鐵架上。在鐵架上，玩者只要向右行便可看到一通往起居室左面通道尾房的缺口，在進入後玩者只要再進入小房中及將左面的大櫃推出門口便可在缺口上搭起通道到資料分析室中。在進入資料分析室後，玩者便可在左面的櫃中取後「彈匣」，之後玩者便可步上控制台及將「記錄磁碟」放入右面的機器中，之後拉殊便得悉事件的大部份真相。而在之後畫面中，他便看到有三名神秘男子在討論着拉殊的事，及後一名男子更與拉殊通信，說如想解決事情便到地下一樓找他，而可通往電梯的工作室的門亦己開鎖了。







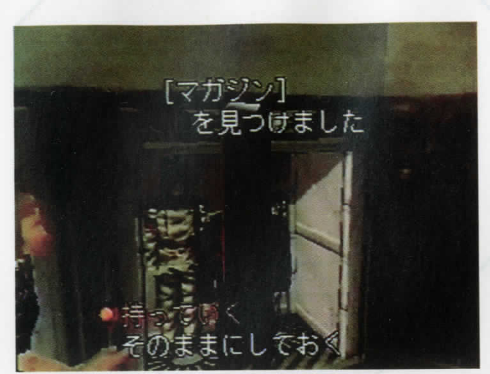


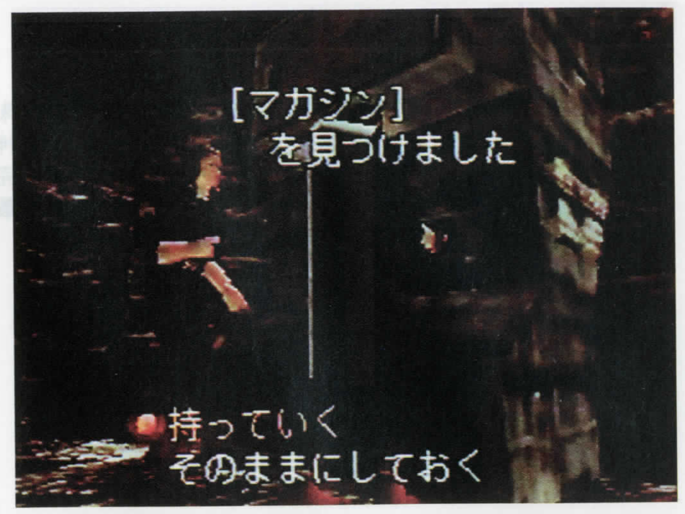




STEP 8
工作室

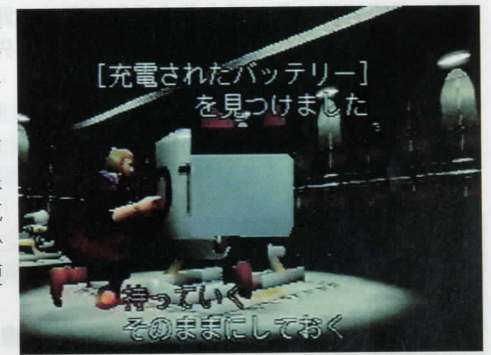
當到達工作室後，拉殊果然順利地進入了工作室，而在左面的工作服衣櫃中，拉殊便取得一個「彈匣」。之後二人便步出工作室，向貨倉進發。至於在中途的洞窟中，拉殊又在一焚化爐中找到一「彈匣」。





STEP 9
貨倉

在進入貨倉後，玩者便會立刻遇到一隻怪物，而在收拾了怪物後，拉殊便可在右面的一號汽墊水陸車中找到一「己充電的電池」。之後，在貨倉外的停機坪玩者便可從另一部汽墊水陸車中先取去其「沒有電的電池」，跟着便裝入「己充電的電池」，於是汽墊水陸車便可開動。

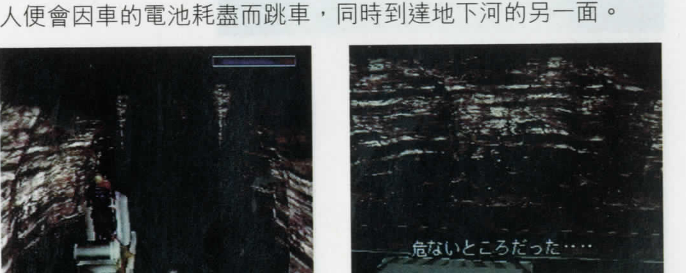


STEP 10
地底河之旅

首先要先作一點補充，那便是在進入停機坪前玩者應先作SAVE，因為在裝入「己充電的電池」後，汽墊水陸車便會立刻起動，而玩者便要駕駛汽墊水陸車通過地底河到達另一方的。至於在汽墊水陸車起動後，玩者便要以方向桿控制汽墊水陸車的左右，並按口鈕來跳起避開地下突出的尖石。成功通過後，拉殊二人便會因車的電池耗盡而跳車，同時到達地下河的另一面。











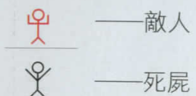
STEP 11
電梯前的激戰

當到達地底河的另一面後，在通過門到電梯處時便會有一隻怪物出現，而在打倒怪物後二人便步向電梯，但就在拉殊開動電梯時，剛才的怪物竟突然出現及捉着美莉，而就在拉殊轉身營救時，一名神秘男子竟突然從電梯步出及擊暈拉殊。在醒後，.拉殊便發覺美莉己不知所踪。不過他亦已猜到只要到地庫一樓找那男子便可知道事實的所有真相及救回美莉……



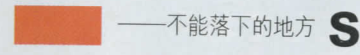
地庫一樓（B-1F）

當到達地庫一樓時，遊戲亦可說己到最後階段，在這裏拉殊便可得悉一切，原來在幕後操控一切的人便是這研究所的主電腦宙斯，而那神秘人的樣貌竟與拉殊一模一樣，同時美莉亦驚然發覺那男子便是生物兵器的完全體，亦即是包括拉殊在內所有怪物也是自同一人復製而成，當然，拉殊的最後任務便是消滅這裏的一切，不讓這惡魔計劃威脅到人類的安全。



——敵人

——死屍



——門

——不能落下的地方

E ——EXIT

S ——START

STEP 1
會議室

當到達地庫一樓後，拉殊便進入了面前的門口到了實驗品貯存室，但由於這裏根本沒有甚麼可取或影響，故玩者便大可直接通過。於通過門口後，玩者便會看到長廊的盡頭有兩台像PIPO般的紅色機械人，但這時玩者可不用理會，應先進入左面的會議室。在會議室中，拉殊會看到房中凌亂一片，而且更有兩具屍體，從之前在資料分析室中看到的片斷，拉殊便猜到是畫面中的其中兩名男，看來他們是被剛才那神男子所殺的。而在會議桌的左面，他便找到一「急救藥」，而在右面的屍體上便找到一張「身份証明証」。之後拉殊便步出及向主電腦室進發。



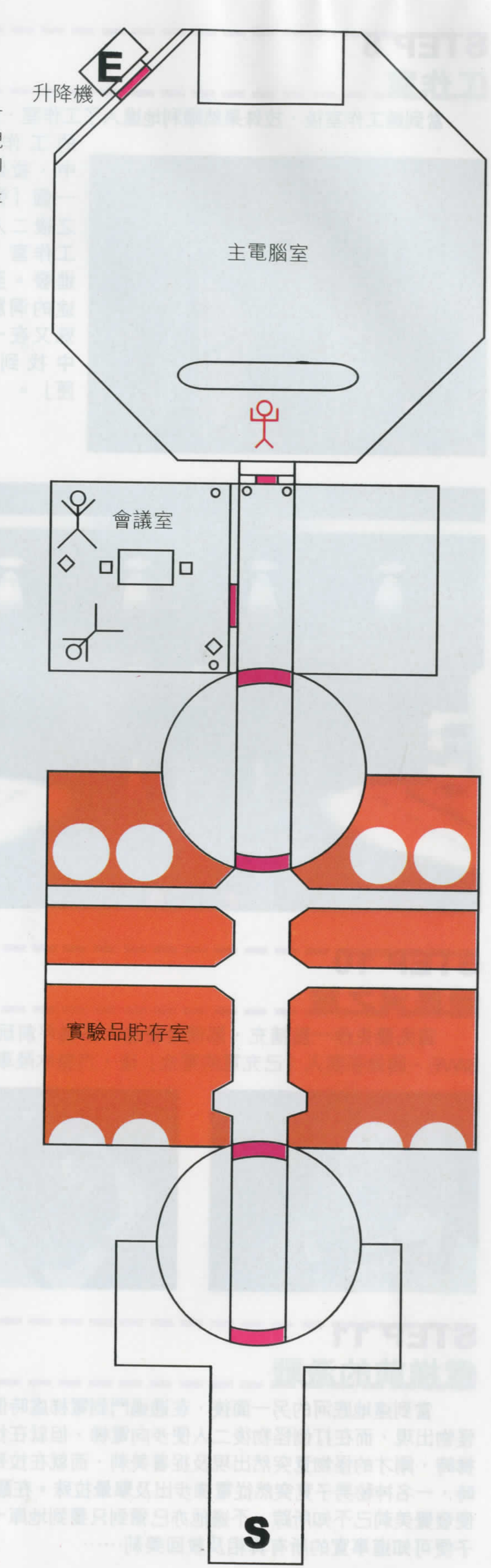
於門前，兩台機械人會要求拉殊証明身份才讓他進入，於是拉殊便拿出「身份証明証」及順利進入主電腦室。













STEP 2
主電腦室

於進入主電腦室前，玩者應先作SAVE才進入，因為在裏面將遇上一場激戰。而在進入後，拉殊發現到那名男子的樣貌竟與他一樣一樣，而且他更想用槍殺死拉殊，幸好美莉及時醒來及打跌了他的手槍。這時該名男子便發難，同時身體起了急劇的變化，同時美莉亦驚覺到他便是完全體，於是拉殊便將之打倒。而在戰鬥中，玩者可要留意對方的攻擊模式，於模式上，對方會不時跳向拉殊所在才攻擊，而落點不是身前便是身後，但以身後為多，但在落地後便會立刻攻擊，故玩者的對應方法是先打兩至三下，之後便後退避開其攻擊，如是者打中他「33」下便可將他打倒。最後，當開始戰鬥時畫面便會出現「500秒」的倒數，而玩者便必需在500秒內打倒完全體及離開，因為這時宙斯已開動了自爆裝置，同時亦即說由這裏開始玩者必需於500秒內爆機！

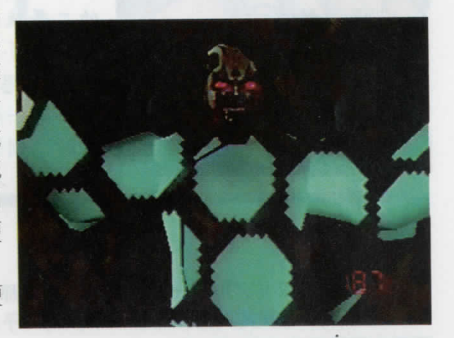
雖然已收拾了完全體，但危機是仍存在的，因為通往地面飛機場的升降機的門是在左面的，但主電腦宙斯卻不步開門，這時，玩者只要將PIPO的「記憶晶片」放入宙斯內便行，因為PIPO會佔領宙斯及開門給拉殊進入升降機。

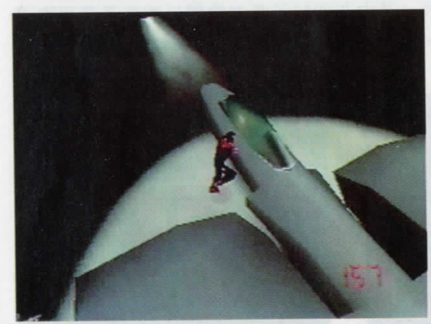


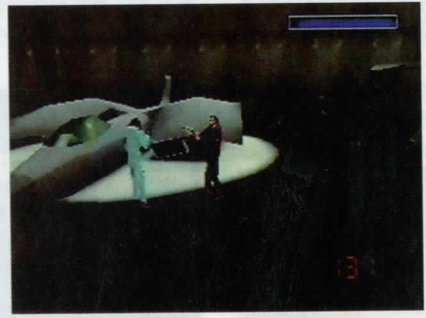
STEP 3
最後的機場之戰

當拉殊進入電梯後，那可惡的完全體竟還未死去，而且更追上抓着電梯的底部，於是拉殊便立刻開槍將之擊跌，而拉殊二人也以為今次完全體真的會死掉。可是當二人步至噴射機的機艙時，可惡的完全體竟又從天而降！不過由於這時已時間無多，故玩者必需盡快打倒他，然而在之前玩者如有聽筆者的話，如打怪物時一槍也不開，那麼這時玩者便有7個彈匣，亦即是即使之前的事件中自動開槍扣了子彈，那麼玩者亦起碼有60多發子彈，於是玩者便可以最快的速度將完全體射倒，而且唯一要顧及的便只有瞄準及在完全體跳後向前跑以免給他在背後襲擊。

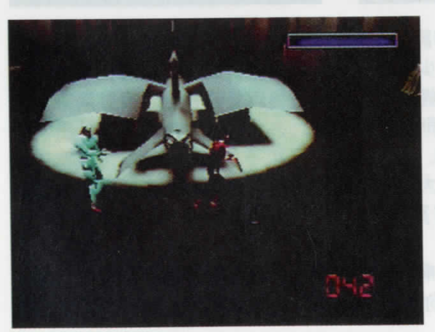
最後，在射倒完全體後，拉殊便發覺對方竟像有不死身似的，因為他又再一次站起了！不過今次拉殊便向美莉說他會將完全體引至噴射機的尾部，當完全體跑到機尾後美莉便立刻開動引擎燒掉他。而這時，玩者便不用再作無謂的戰鬥，因為只要玩者先跑到機尾便可將完全體引到，當然，最後美莉便開動引擎燒死完全體，而在拉殊登機後二人便立刻離開這鬼地方。



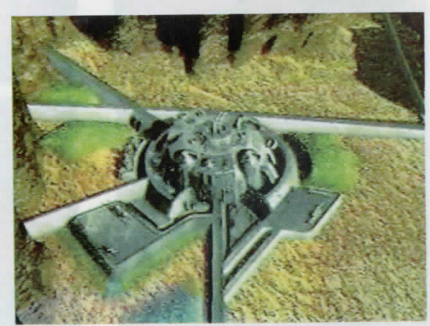


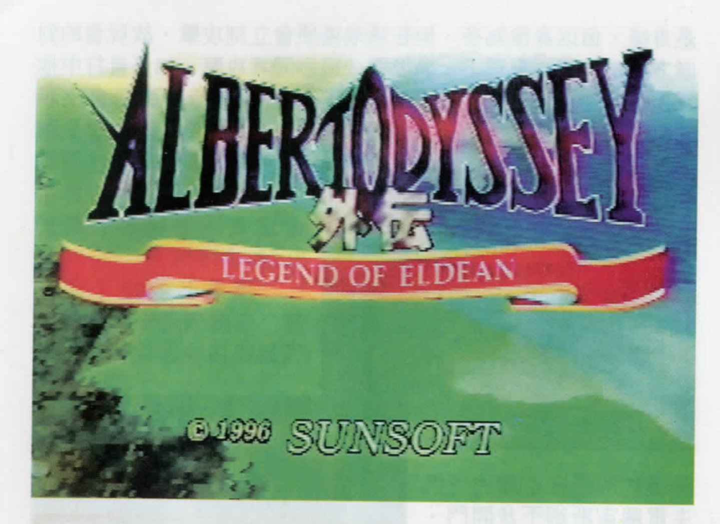












艾拔戰記外傳~歐汀之傳說
ALBERT ODYSSEY~ LEGEND OF ELDEAN



TEXT:J.J

歐汀三兄妹之傳說

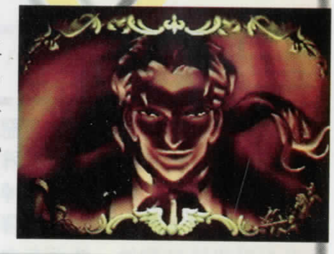
在遠古時代，世上有一個由魔導師所創立的魔法王國法魯達，而生於這王國的歐汀三兄妹更擁有特別優秀的力量，他們將襲擊法魯達的魔法龍拉古（ラグー）打敗，受到眾人的尊敬。正當人們相信這和平可以永遠持續下去時，歐汀三兄妹的二哥拉杜尼亞（ラドリア）自封為「不滅之皇帝」，令人們陷入恐慌之中。在他的手上，有一柄由魔法龍拉古所變成的魔劍麥拉卡（マッドライカー），人們雖然群起反抗，



但都在他強大的力量下相繼被擊倒。能對抗拉杜尼亞的，就只有同樣承受了拉古之血的歐汀三兄妹長兄艾斯蘭（エスタン）及三妹花迪（ファティー）。

二人雖然為阻止二哥而戰，卻破不了魔劍麥拉卡，花迪不忍看到再有人受苦，於是將自己的身體變成了聖劍歐汀（エルディーン）。取得了聖劍的艾斯蘭拼盡所有力量作最後一擊……在此之後，再沒有人見過艾斯蘭或拉杜尼亞……

直到今天，「不滅之皇帝」這名字再度出現……



序章

自勇者艾拔（アルバート）名留青史的那場大戰後數百年……

一條叫卡魯美尼（カルミレート）的村子，正受到小妖族GOBLIN軍團的襲擊而陷入毀滅的邊沿……

村子裏一對僅存的夫婦，眼見已經不可能再待下去，決定帶着他們剛出世不久的兒子離開，在這人的手上，有一柄會説話的魔法劍花迪……可惜他們最後也逃不出小妖族的包圍，夫婦兩人相繼被殺，這時魔法劍發出了一陣強光……

當小妖族全部都不見了，而村子裏的火亦已熄滅後，一名翼人族的女性拉雅（ライア）來到了這附近，他發現這名仍生還的嬰孩，並將他和地上那柄魔法劍一起帶走了……多年之後，這嬰孩已經長大成人。









第一部
第1章 冰之貴公子比拉杜

這天，主角柏爾古（パイク）如常地被魔法短劍花迪叫醒，當他將短劍裝備到身上後便走到樓下，不過拉雅仍未準備好午餐，所以柏爾古便到屋外散步，這時大家應留意這翼人族村子內的壺，因為這遊戲中的所有壺子都是會放有道具的，其中在這村子長老房間外的壺子更可取得一枚守護指環（プロテクトリング），可令防禦力提高4點，算是遊戲初期的重要物品。





在村子裏有一名緩步跑的老伯，當你和他一起跑過步，再在樹林中遇上二名排斥你的翼人族少年後便可回到拉雅的房子，這時拉雅的兄長科魯迪（フォルテ）亦已經回來，不過正要用餐時拉雅才發覺用來飲用的水已經用完，而科魯迪則提意讓柏爾古去，於是主角便再度外出。

由於有了拉雅的批準，柏爾古進入了村子右上方的地區，這裏存放了一塊由古代大賢者將強大魔力結晶化而製成的賢者之石。而在柏爾古在水井將桶子裝滿了水打算離開時，天空上出現了一大群騎着飛龍的人……

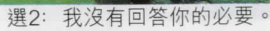
穿黑袍的男子：「…啊。找尋魔晶石之餘，想不到會發現了一條村莊哩…喂，那邊的傻仔！你告訴我這條村的名字吧。」










選2: 我沒有回答你的必要。

柏爾古因為太驚所以說不出話來!

穿黑袍的男子: 「…我的名字叫比拉杜(ベルナード)。你不快點答我的話就要你腦袋搬家。」

拉雅: 「柏爾古!」

花迪: 「這把聲音是拉雅小姐? 不得了主人、拉雅小姐她…! ? 」

聽到拉雅的聲音後,柏爾古的身體才沒有震得那麼厲害。

比拉杜: 「…妳不是人類啊,是翼人嗎? 」

拉雅: 「這裏是翼人族的森林。請你快點帶這飛龍一起離開! 」

比拉杜: 「…翼人族的森林? 原來是這樣一回事…我會如妳所願離開這裏的,不過是在收拾了見過我的你們以及取得魔晶石後。」

另一匹飛龍趁這時奪去了魔晶石!

拉雅: 「村、村子的魔晶石…! ? 」

比拉杜: 「嘿哈哈哈哈! 好好嘗一下這件由拉杜尼亞交給我的魔導器的力量吧! 」

比拉杜高舉手上的魔具,放出一陣奇陣的光線照向兩人,跟着兩人就這樣被石化了……

花迪: 「主人、拉雅小姐…! ! 」

比拉杜: 「嘿哈哈哈哈! 你兩人就一起成為石像吧! 」

花迪: 「…主人! ! 我不想再次失去主人呀! 」



當比拉杜離開後,花迪發出一陣強光……當他醒來時,發覺已經是身處於拉雅的房子裏,但得救的就只有他一人而已。從樓下長老與科魯迪的對話中,柏爾古知道只有人類的魔法力量才可以令拉雅復原,在收過了長老所送的棉裝甲(コットンアーマー)、小盾(スモールシールド)及150G後,他的旅程亦隨即展開。

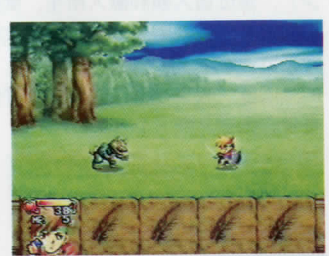




第2章 謎之魔導師

當柏爾古從翼人族村子的右方離開後,便會進入那「FF」型的圖版畫面中……雖然這時只有柏爾古一人,但面對狼人的攻擊仍是足以應付的。從翼人族村子向上直走,來到河邊後轉向左方前進,不久便會來到柏爾古的故鄉卡魯美尼,但這裏卻有一名神秘的老人……





老人: 「實在嚇了我一跳,想不到會在這種地方遇上其他人……我的名字叫艾斯達(エスタン),是位旅行中的年老魔導師。假如可以的話,你可以告訴你的名字給我知嗎? 」

選1: 說出名字。

艾斯達: 「柏爾古嗎,相當不錯的名字哩……不過,看來只是位普通旅行者的你,因甚麼事會來到這種地方的? 」

選1: 我是生於這條村的。

艾斯達: 「甚麼,你是這條村的生還者嗎……你這十年來想必是飽歷風霜的了……不過,我正在找尋一件物品,所以還是就此告辭了。」

選2: 你在找尋的物品是甚麼呢?

艾斯達: 「……在某種意義下,那可以稱得上是掌握着整個世界命運的物品。雖然有很長時間沒有了它的行蹤,但在這條村毀滅的當天,我的確是從這村莊感覺到它的存在的。不過,當我好不容易才到達時,這條村已經被小妖們所毀掉了……在毫無線索之下看着時間一年一年的過去,實在是令我很痛苦,不過,現在我的內心又再現出希望了。因為早幾天我清楚地在這附近感覺到它的存在。啊、因為太過高興,似乎是說得太多了。唉,那東西就是被你找到亦不會有用的……那麼,路上小心了。」

這名神秘老人說完這番話之後便離開了。由於這條村子除了某房子內一個完好無缺的壺子放了一枚廉價薄荷外就再沒有甚麼可以找到,所以亦沒有久留的必要。





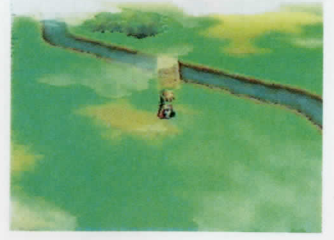
第3章 正義之無良商人?

當柏爾古離開了他的故鄉後向着圖版的右上方前進,直至來到一條橋的前面時,剛巧碰上一名少女被二隻狼人襲擊……

少女: 「……! ? ……喂,你當然會救我的吧? 這些狗竟然想襲擊我呀! ……好了好了,呀喂,去吧! 不要站在發呆,最少也要讓我有逃走的時間呀! 」

雖然對手是兩匹狼人,但對於柏爾古來說亦不會有太大問題的,相信很快便可戰勝的了……



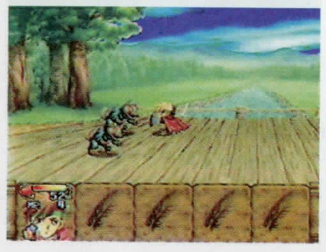




少女：「……你真是相信厲害啊。還讓我為你擔心了。」

選1：這真是多謝了……

少女：「唉，算數吧。我的名字是露爾·莎莉班（ルー・サリバン），是位由人類和獸人所生，受盡欺負的可憐少女。雖然如此，但我仍然沒有氣餒，因為我有一個很大的夢想的，我夢想有一天能以我的愛令世界上的人得到幸福……當然，為了達成這個願望我亦是不辭勞苦的，因此，我現在當了位出色的『愛與正義之行商』，就讓我馬上給你看看我的商品吧。」

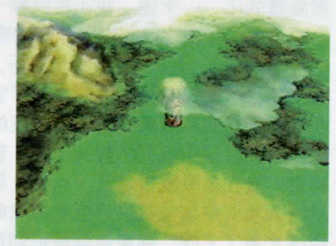




從這少女的言行，相信大家亦已經覺得有點不妥吧，事實上，她這時是以高於市價數倍的價錢將貨物賣給你的，所以千萬不要上當！

不過，在離開購物畫面後，她會問你想要甚麼情報，若然你選擇1問她「關於可拯救拉雅的人的事」，她便會提意你到基嘉魯鎮（ギガール）看看。





雖説基嘉魯鎮就在北面，但可通往這鎮的通道卻被一巨石擋着，你要先走到左邊那個類似碼頭的地方，從這裏可進入一個名為「翻山之洞穴」（山ごえのどうくつ），這裏沒有甚麼寶物可取，倒是在右上方有一個能回復柏爾古HP、MP的水泉，節省了HP回復道具的使用（其實亦很少被擊中……）。





這洞穴的盡頭是兩隻小妖的巢穴，他們更會向你襲擊，但只要你在這時已升至LV3，基本上是可一擊一隻的。當你打倒了這兩隻小妖後，被困在牢中的妖精會為你打開通往基嘉魯鎮的秘密通道，而在離開之前，不妨先取得在壺子內的復活藥（きつけのハーブ）。

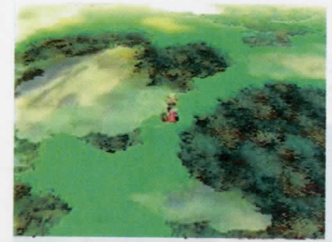




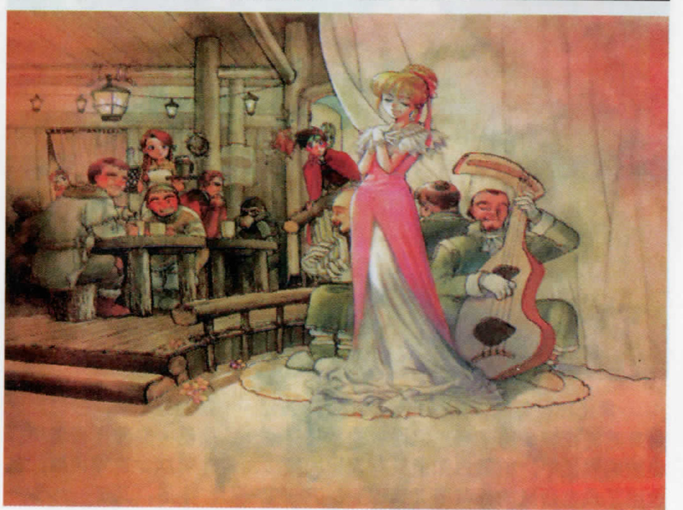


第4章 酒吧的歌姬

離開洞穴後往右上方走，很快便會到達基嘉魯鎮，這裏並不像會有神官，倒是在酒吧內有一位人靚聲甜、很受這個小鎮的居民歡迎的歌姬，柏爾古亦順道來到舞台前面欣賞了她的歌聲，但當柏爾古離開酒吧，來到小鎮的中央時，竟遇上了當日在翼人族村莊將拉雅石化的比拉杜！







選1.走到比拉杜面前。

比拉杜：「怎、怎會的！你是那時的小子！？你的名字好像是叫做



柏爾古的哩……不過，到底為甚麼！？」

選1：你的魔法又怎會有效！

比拉杜：「……是嗎，假如是我的魔法的話就還可以理解。不過，我向你使用的魔導器裏面，是包含着我的主人、大陸的支配者拉杜尼亞的力量的……拉杜尼亞的力量是沒理由會被解開的！！」

花迪：「主人，這個說不定會是千載難逢的好機會啊！……那傢伙看來並沒有留意主人你的動靜。」





選1：稍稍地接近比拉杜。

花迪：「……就是這樣了，主人，相當順利啊。」

但就在這時，一柄飛刀突然飛過！

比拉杜：「……唔！發、發生甚麼事了！？」

原來擲出飛刀的竟然是剛在才酒吧裏的歌姬！

酒吧之歌姬：「在那邊的你呀！將這麼大的東西帶進鎮內到底想幹甚麼了！……不要發呆，快點答我呀！」

比拉杜：「……哼，妳這小妹妹倒會口出狂言。」

歌姬向飛龍擲了一柄飛刀，卻完全沒有效果……

比拉杜：「嘿哈哈哈哈，這種小道具會對這飛龍有效嗎！」

酒吧之歌姬：「你是我最討厭的那一類人哩，看來我只有用盡全力了……」

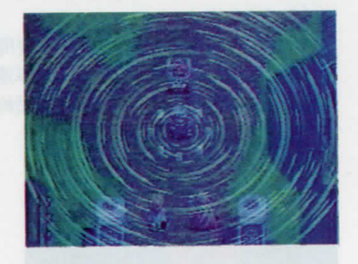
歌姬突然變了另一套裝束，但在比拉杜的魔法面前仍是毫無還手之力……

比拉杜：「今次就讓我將你兩人一次過收拾吧！」

酒吧之歌姬：「看來這對手不好對應哩……」

兩人退到鎮的入口，但還是退不出比拉杜的魔法。就在最後一刻，四周突然出現了一些煙霧，原來前來相救的是露爾。她見柏爾古決心要和比拉杜一戰，於是便為他想出戰略，先由柏爾古和歌姬回去將比拉杜引來，然後利用露爾安裝在附近房子露台的彈弓拳套將那飛龍打走，而且露爾還加上一記「封魔符」，所以在兩人和他作戰時便輕鬆得多，遺憾是最後被人救走了他，不過露爾她卻鬆一口氣，原來她那些所謂封魔符只是一堆爛紙罷……





露爾離開後，那歌姬為了答謝比拉杜，所以招待他到自己的屋子。當兩人來到屋外的時候……

酒吧之歌姬：「……說起來，我們好像彼此都未作自我介紹哩？雖然是有點怪，總之，我叫艾嘉（エカ）……請多多指教。而你則好像是叫柏爾古的嗎？從剛才開始我就已經察覺到的了，除了那個叫露爾的女孩之外，好像還有一把和你說話的聲音哩？那到底是……？」

花迪：「……看來是個比我想像中更有直覺的人哩。我叫花迪，是在魔法王國法魯達誕生的魔法短劍。」

艾嘉：「魔法王國的短劍……唔，我也知道這種東西總會是有的了……總之，還是不要站在這裏說話，快點進去吧。」

花迪：「……一點也不能令妳吃驚嗎？」

艾嘉：「怎麼了，妳想我嚇一跳嗎？」

花迪：「……」

艾嘉突然在屋外四處亂走。

艾嘉：「嘩，嚇了一跳呀！」

花迪：「算了。你也不用在意的……」

跟着，二人到了屋內，艾嘉先弄了一些食物給柏爾古，然後便問他冒險的理由，柏爾古如實的答她後，她告知柏爾古最好到遠處的索拉斯（ソラス）鎮找那裏的神官長哥拉斯（コーラス），原來艾嘉的父母原本都是索拉斯鎮的神官，但他們剛誕下艾嘉不久，便在這基嘉魯鎮過身，由於她也想到索拉斯鎮找一趟哥拉斯，所以便找了柏爾古作伴，一起前往索拉斯。





第5章 索拉斯的巫女

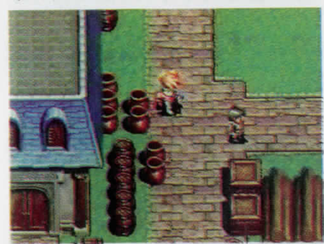
要到索拉斯鎮，便需要先往西面的捷杜尼亞鎮（チェストリア），然後再從那裏向西南方進發，但在出發之前，各位不妨先回基嘉魯鎮右上方的賢者之石記錄遊戲的進度。

艾嘉在這遊戲中是屬於僧侶型的人物，但她同時亦有着不少的攻擊魔法，而且在取得適當的武器後，直接攻擊能力是不會比其他人差的，總之，遊戲從這時開始會變成二人隊伍，在戰鬥中可算是多了個照應。





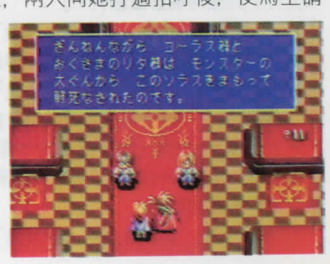
從基嘉魯鎮向西面直走，很快便會來到一個建於海邊的大城，這裏便是艾嘉所說的捷杜尼亞，雖然這個「鎮」大到連王城也有，但這時是不會有任何事件發生的，倒是鎮內那大堆壺子以及城內寶箱裏的道具就不可不取。另一方面，各位亦可利用這裏的商品來強化一下現時的裝備。





離開捷杜尼亞之後向着左下方前進，在海邊會發現一條橋，過橋後向左上方走便會來到索拉斯鎮。這裏的教會就在鎮的最上方，但兩人來到時只見兩名見習神官美雅（ミア）及艾美莉（エミリー）告知妮奧絲（レオス）現時外出了，兩人追問哥拉斯的事時，才知道他和妻子於怪物大軍來襲時已經戰死了，而妮奧絲就是他們的女兒，而且更擁有不下於父親的力量，這時剛好妮奧絲回來，兩人向她打過招呼後，便馬上請





求她替拉雅解除石化，但她卻直言自己也無能為力，並將兩人帶到一個滿了是石像的房間……

艾嘉：「妮奧絲，難道這是……！？」

選1：這些人亦和拉雅同樣地……

妮奧絲：「……對。他們都是被一班自稱拉杜尼亞術師團的人石化了的鎮上居民。恐怕那個叫拉杜尼亞的魔導師，力量會比我強得多。雖然我也試過很多次，但我的力量並不能救到他們。」

艾嘉：「連妮奧絲的力量也……」

妮奧絲：「……以我的力量，單是要從術師團的魔導師手上守護這個鎮便已經相當吃力。說到底，沒有基尼斯（キニス）的力量是不可能的……」

選2：那個叫基尼斯的人在哪裏呢？

妮奧絲：「……基尼斯是這索拉斯裏面最強的魔導師。」

艾美莉：「同時也是和妮奧絲青梅竹馬一起長大的。」

妮奧絲：「他現在是去了找尋將這班人復元的方法……」

男聲：「……妮奧絲！」

一名穿白袍的男子突然出現。

男聲：「……妳聽我說吧，妮奧絲！我終於找到可以解除鎮上居民石化的人物了！」

美雅：「這是真的嗎，基尼斯！？」

原來這個人便是基尼斯。

基尼斯：「……嗯，是個很可靠的情報呀。繼承了傳說之勇者艾拔的血統，擁有魔導之力的最強戰士佳爾（ガイ）。他好像來到了哥特鎮（ゴート）呀！」





妮奧絲：「勇者艾拔的……」

艾美莉：「……妳看來有很大期望哩，妮奧絲？」

基尼斯：「對了，妮奧絲，這班人是……？」

艾嘉：「……基尼斯先生你好，我叫艾嘉，這邊那位叫做柏爾古。我們亦有很重要的人被變了做石像……所以正在找尋可以令她復元的方法。」

基尼斯：「那就好了，你聽到我剛才的話了吧？我和妮奧絲打算馬上出發到哥特鎮的。你們也一起加入吧？」

選2：馬上就出發嗎？





妮奧絲：「……就如柏爾古所說那樣啊，基尼斯。請你冷靜一點吧。美雅和艾美莉亦顯得相當困惑啊。」

艾美莉：「是啊，實在是太過急了……」

美雅：「我也沒有甚麼自信。你最少也給我多一點時間吧……？」

基尼斯：「……明、明白了。也不用露出那麼不滿的表情吧！」

妮奧絲：「……那麼，因為我有些事要交托給她們的，所以我們就定在明天早上出發吧。柏爾古你們今天要休息了嗎？」

假如你在這時選1，這事件便會馬上繼續下去，若是你想先到鎮內看看的話，則可選2的選項。

這天晚上，妮奧絲為兩人各準備了一個房間，但艾嘉卻在半夜突然前來找柏爾古，原來她感覺到鎮上似乎是有事發生了，當兩人正準備離開教會時，美雅及艾美莉告知兩人鎮上的居民都變成了低級吸血僵屍（レッサーヴァンパイア），由於他們並非真正的怪物，所以大家都束手無策，現在唯一的方法便是將為首的吸血僵屍打倒，才可令鎮上的居民復元。

當兩人來到鎮上時，這裏便已經有着不少僵屍出沒，但各位亦不用太在意去回避他們，就當做平常的戰鬥便可以了。不過這些僵屍的攻擊力非常大，普通一擊已足以減去你約三成的HP，而且更有將人操縱的特殊攻擊，中招者會出現一個「魅」字，並會向同伴攻擊，若是遇上這種情況的話，或許逃走會比勉強戰下去更好……

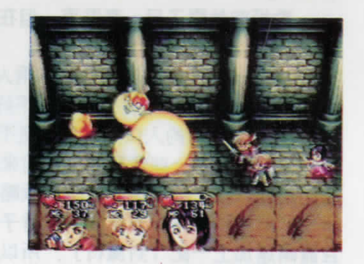
當兩人來到鎮的中央時，碰上了妮奧絲及基尼斯，這時他們終於找到了令鎮上居民變成這樣的元凶——吸血僵屍科羅迪亞伯爵（フロンディア），本想找哥拉斯報仇的他，決定要發洩在妮奧絲身上，並叫他們想救人的話便到他的城堡去，怎料正當各人想出發救人時，一名暗戀基尼斯的少女卡莎（カーシャ）將基尼斯變成了低級僵屍，於是基尼斯決定留在鎮上阻擋其他低級僵屍，而妮奧絲亦加入隊伍，三人一起來到了科羅迪亞伯爵的古城。





妮奧絲加入隊伍時的LV是10，更一開始就會使用對敵人的全體魔法（ブランティルト），若柏爾古這時的等級和她相差太多時，大可用這一招先賺點經驗值來拉近三人的距離。這古城的內部由4層構成，雖然要直走到頂層並不算遠，但因為在這事件結束後是不能再進入這古城的，所以還是繞路走完所有房間去取得裏面的道具較好。這迷宮的重點可算是3F上方的房間，因為那裏的泉水是可以回復HP、MP的，於是妮奧絲消耗了的MP便可在此得到補充，你甚至可用這裏作為據點去強化各人。





在通往4F的樓梯前有一枚記錄進度用的魔晶石，記錄了之後便可前往科羅迪亞的大殿，原來科羅迪亞是因為一名叫拉卓達（ラチェスタ）的神秘女子拿走了用以封印他的魔晶石給比拉杜所以才能得以復活的，當他把自己復生的原因說了出來後，決戰亦隨即展開，科羅迪亞的絕招是雷擊，但實際上殺傷力亦不算太大，只要各人都用上自己最強的攻擊方法便不難收拾他。





雖然是戰勝了科羅迪亞，但妮奧絲心想留在索拉斯的基尼斯一定已經凶多吉少，想不到鎮上的人竟然全部平安無事，原來是露爾將一種特別的藥交了給美雅及艾美莉，令鎮上的人全部睡着而逃過了這一劫。不過，基尼斯決定留在索拉斯，正式加入隊伍的就只有妮奧絲一人。







第6章 拯救龍人族之危機

當三人正打算離開索拉斯的時候，鎮的入口卻出現了一名身患重病的龍人加拉特（ガラド），他拼了最後一口氣告知三人龍人族正陷入滅





絕的危機，希望柏爾古他們能代為轉告給妮奧絲（這龍人並不知道妮奧絲就在自己的面前），更在說完這句話之後便斷氣了。於是他們決定在前往哥特城之前先到龍人族的洞穴看看。

離開索拉斯往左下方走，首先會經過科羅迪亞的城堡，但這時是不會再讓你進入的。跟着便是從這裏繼續往下走，過橋後向左下方走，便





可來到龍人族的洞穴中。龍人知道妮奧絲來到都相當高興，而妮奧絲亦沒有辜負龍人族的期望，很快便調製出藥物醫好了牠們。當三人打算繼續旅程時，一名龍人族的戰士叫住了三人，這戰士名叫艾魯達（エルダー），是龍人族最強的戰士（自稱的……），他為了答謝柏爾古他們





救了他的妹妹，加入到隊伍之中，與三人一起並肩作戰。艾魯達是那種不會拿盾的角色，但因為他雙手持刀，所以攻擊力是眾人之中最高的，另一方面，他的治療氣息（ヒールブレス）更是遊戲中唯一可同時回復所有同伴HP的方法，由於這一招不會減去任何HP或MP（艾魯達根本就沒有MP！），所以大家可放心的用，倒是這一招只能在戰鬥中使用，因





此不妨留下一名敵人讓艾魯達能放心的使用這招。

這龍人族的洞穴雖然沒有甚麼壺子，但實際上那些木桶是收藏了道具的，所以在調查時不要遺漏了。

當四人離開洞穴時，天空上突然出現了一匹飛龍，上面坐了一位女神官……

女神官：「想不到仍有人生還，但你們龍人族的存在遲早會對我所愛的比拉杜構成障礙……所以就在我所製造的病原菌下滅絕吧。不過你可以放心，我馬上便會將死剩種的你送到你同伴那裏的。」

艾嘉聽到這番話忍不住大笑起來。

艾嘉：「這就遺憾了，仍生存的並非只有艾魯達啊。」

女神官：「妳説甚麼！？」

艾嘉：「因為這位妮奧絲所製作的特效藥，大家已經復原了！」

女神官：「妳、妳竟敢……！！你們就是之前在基嘉魯鎮令我最愛的比拉杜出醜的人！想不到會在這裏遇上你們！！」

艾嘉：「那麼，你也是拉杜尼亞術師團的……？」

女神官：「……當然了，我就是拉杜尼亞術師團『地獄之聖女』拉卓達！我要代我所愛的比拉杜要你們葬身於此！死吧！」

拉卓達的攻擊力只屬一般，但她卻會在HP低下時使用回復魔法，非常討厭，所以這一戰會花各位不少時間，直至將她的MP消耗盡之後才會有勝算……

拉卓達：「比……比拉杜大人……」

艾魯達：「……」

拉卓達：「比拉杜大……人……我……愛……你。」

艾嘉：「……蠢材、妳是蠢材啊、拉卓達！既然妳是如此愛比拉杜的話，就應該用其他的方法……」

拉卓達：「我……愛……你……」

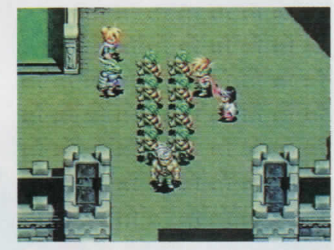
拉卓達就這樣離開了人世……

妮奧絲：「……好了，出發吧柏爾古！為了不再讓這種悲劇發生……！」

第7章 繼承勇者之血的戰士

離開龍人族洞穴後繞過這小島的上方，便會來到這遊戲原本的舞台哥特鎮，當眾人進入城下鎮時，只見街上一個人也沒有，卻有一名巨漢





帶着大班人離開，從鎮上居民的口中得知這人叫做巴倫（バラン），以前是一名相當出色且待人親切的騎士，但最近卻整個人也變了，經常帶着手下到哥特鎮生事，但因為他手上有着魔劍麥拉卡，連哥特騎士團亦不是他的對手，所以大家都十分煩惱。

哥特鎮有一種其他城鎮都沒有的建築物——招牌寫着777的「賭場」，但這裏並沒有任何迷你遊戲給你玩，「得個睇字」。





當眾人接近哥特城的時候，一名年輕騎士查爾（チャイ）將柏爾古他們當了是巴倫的同黨，一大班騎士將眾人重重圍住，幸好騎士團的隊長達那（ダナー）及時出現，平息了這誤會。

在達那引見下，四人進入了王城，雖然未能與哥特王見面，卻在一





個大房內找到了勇者艾拔的後裔佳爾，孔武有力的西拉密斯（セラミス）以及年老的魔導師巴露多（バルト）。

妮奧絲：「……勇者佳爾！？」

佳爾：「勇者嗎……外面的人好像是這樣稱呼我的。」

選1：向佳爾說出到現時為止所發生了的事。

佳爾：「……是嗎，大概的情況我已明白了，不過，單靠我的力量是不能將那班人的石化解除的……」

艾嘉：「怎會的！？那麼，拉雅她們……」

巴露多：「喂喂，不用慌張啊。又沒有人說過是沒有復元的方法。看來不得不告訴你們拉杜尼亞是個怎樣的傢伙了。」

巴露多將關於魔法王國及三兄妹的傳說了給眾人知……要解救那些被石化的人，便必需打倒擁有不死力量的拉杜尼亞才可，佳爾他們也是朝着這個目標進發，因為世上就只有佳爾的魔法劍卡拉之刃（カーナブレード）可以令拉杜尼亞受傷……

雖然佳爾他們不需要柏爾古他們幫手，但柏爾古他們就一於好少理，繼續死跟之下來到了哥特王的大殿，並從哥特王的口中得知現時因為在哥特國西南方的森林內有一班以巴倫為首的盜賊團建了城寨，所以就連佳爾亦不敢隨便離開，由於哥特王這時正準備和巴倫決戰，所以找了柏爾古助一臂之力，但卻是要四人和三名女性傭兵合作，這三人的名字分別是女劍士古莉斯（クリス）、女戰士艾美（エメ）以及獸人族的女神官絲達（シータ），這三人對於要和柏爾古這種小子合作似乎極為不滿，帶着其餘兩人先行離開，而柏爾古他們在鎮上補充了裝備後亦開始趕上去會合他們。



第8章 巴倫城寨之戰

離開哥特城後，從下方的路往右下方走，便會來到巴倫的城寨，這時其他人都已經到齊了，於是作戰隨即展開：佳爾及騎士團從正門進攻引開守軍的主力，而三名女傭兵及柏爾古他們則分左右兩路潛入城寨救









出被困的人質。這城寨的規模相當大，基本上是由地面、城牆上以及連接兩者的通道構成，而人質就是被困在這些通道的房間內，其中三批人

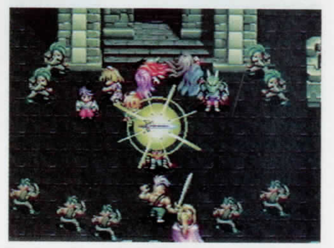




質在救出時是會碰上那三名女傭兵的，而在碰見絲達時，你是可請她替你回復HP的。除此之外，這裏更有三個房間是放滿了寶箱的，當你救了所有人質（一共5批）後，花迪會感覺到在城寨北面有一種很強的力量，當眾人來到那棟建築物時，只見女傭兵們正在和一名神秘的女性對峙，這女魔導師的名字叫萊瑪（ノーマ），雖然她看來是擁有極大的力量，但她並沒有對任何人出手，就這樣用轉移魔法離開了。

柏爾古離開那建築物時，卻被巴倫帶着他的手下重重包圍着，古莉斯正想出手時，萊瑪再度出現，一記雷擊就將三名女傭兵全部擊倒，但





她卻提出讓巴倫與柏爾單挑，柏爾古與他互劈數個回合後，花迪突然發生變化，變成了一柄長劍，柏爾古拿着這柄產生變化後的花迪再度挑戰巴倫，由於花迪的攻擊力大增，不一會便將巴倫擊倒了。

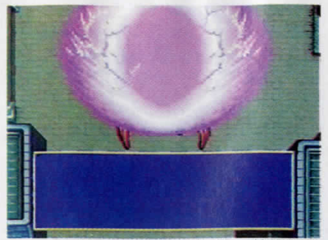
巴倫的手下見首領被打敗後開始四散逃走，而萊瑪則帶着巴倫一起離開。柏爾古和女傭兵們一起回到城寨的入口與佳爾等人會合，由於知道柏爾古有擊倒巴倫的實力，騎士隊長達那決定讓柏爾古等人參與下一次的行動，一起向在西方出現的拉杜尼亞居城「浮遊城」進擊。





第9章 哥特王的獎勵

當眾人回到哥特鎮的時候，竟然遇上了騎着飛龍出現的比拉杜，他為了報拉卓達的仇，一開始便作出全力一擊，但因為花迪用自己的身體（？）擋住了這一擊，所以各人才沒有受傷，但花迪就因此而損壞了。就在比拉杜想對仍然昏迷的柏爾古作出致命一擊時，之前柏爾古在自己故鄉遇見過的神秘魔導師艾斯達突然出現加以阻止，他隨手一擊便已經可見有極大威力，雖然比拉杜及時逃掉，但他的座駕就一下子被消撼了。





在擊退了比拉杜之後，艾斯達告知柏爾古他一直以來所找尋的東西就是柏爾古手上的魔法短劍花迪，雖然她現在已經損壞了，但艾斯達仍叫柏爾古最好將花迪帶在身上，因為他知道這短劍無論變成怎樣亦一定會保護她的主人的……





跟着，四人來到向哥特王報告在巴倫城寨所發生了的事。

哥特王：「即是說魔劍麥拉卡和巴倫一起消失了哩……實在很可惜，那是一柄據說可像聖劍歐汀一樣將不死之物消滅的傳說之魔劍……在現時這種不知聖劍歐汀下落的情況下，若是能得到魔劍麥拉卡的話，一定會對與拉杜尼亞的一戰有所幫助的……」

艾嘉：「……不過、國王，佳爾他不是擁有可將拉杜尼亞拉倒的魔法劍嗎？」

哥特王：「……妳是指卡拉之刃嗎。不過，我雖然並非是不相信佳爾他們的說話……但那魔法劍卡拉之刃完全沒有留下像其他兩柄魔劍般的傳說。」

妮奧絲：「充滿神秘的魔法劍卡拉之刃……」

艾魯達：「即是說知道一切的就只有勇者佳爾本人嗎……」

哥特王：「……嗯。對了，柏爾古！我已經從古莉斯她們那裏聽到了幾位將巴倫打倒的報告……總之，今次你們實在是做得很好！我想給你們一些獎賞，你們說出想要甚麼吧。」

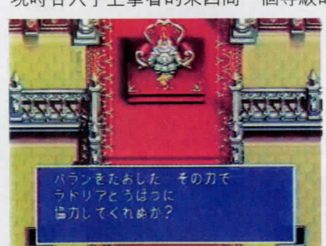
選1：我想得到武器……

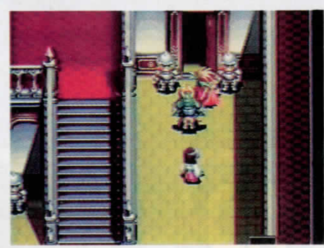
哥特王：「……那麼，城內你想要的東西便隨便拿去吧，我會轉告給士兵們的了……不過，我亦有一件事是想班托幾位的。你能否以打倒巴倫的那力量協助我討伐拉杜尼亞？」

選1：是的，我很樂意！

哥特王：「是嗎，很多謝你們！柏爾古啊，我們已經知道浮遊城降落了在西方大陸的綠洲之鎮巴古多尼魯（バグドニエル）附近！你首先向哥特西南方的獸人族村莊多華拉（トゥワラ）進發吧。那裏應該會有往西方大陸的船開出的。柏爾古，拜托了！！」

由於有了哥特王的批準，王城內本來無法開啟的門現在都可以自出自入，所以第一件事便是到這些寶庫「掃貨」，而寶箱中裝着的武器、防具，大都是比現時各人手上拿着的東西高一個等級的，所以戰力會因此而有大幅度的提高。





移動呪文

呪文名字	中譯名字	消耗MP	效果
テレポーション	瞬間轉移	15	可回到任何曾經到過的鎮或鄉村

道具效果一覽表

日文名字	中譯名字	效果
とくようミント	廉價薄荷	可回復其中一名同伴的少許HP
こうきゅうミント	高級薄荷	可回復其中一名同伴相當多的HP
ごくじょうミント	極級薄荷	可回復其中一名同伴所有HP
ミンキードリンク	神奇飲品	可回復其中一名同伴的MP
コカトリスのきば	八腳蜴蜥之牙	可醫治一名同伴的石化（☆）
バンシーのなみだ	精靈之淚	可醫治一名同伴的麻痺、迷惑（☆）
やすらぎのハーブ	舒暢之藥草	可消除一名同伴的中毒狀態（☆）
きつけのハーブ	醒覺之藥草	可醫治一名同伴的戰鬥不能（☆）
たびびとのつばさ	旅行者之翅膀	可回到曾到過的鎮或村
パワフルポテト	力量薯仔	提高一名同伴的HP最大值（△）
マジックトマト	魔術蕃茄	提高一名同伴的MP最大值（△）
ミラクルマンゴー	夢幻芒果	可完全回復一名同伴的HP、MP（○）
キャンプセット	露營套裝	可完全回復所有同伴的HP、MP（△）
さるぐつわ	猴子口套	可將全部敵人的呪文封住（☆）
アレフのおふだ	亞尼夫之護身符	可提高全部同伴的命中率、回避率（☆）
かじばエナジー	火警現場傻力量	可提高一名同伴的攻擊力（☆）
まかいのチャイム	魔界之鈴	可召喚怪物出現（△）
にこにこカード	笑嘻嘻咭	只要帶着便可在商品特價購物（△）
イーリーのゆびわ	伊尼之指環	可提高我方全員的攻擊力
りゅうのつの	龍之角	可減低遇上敵人的機會

（☆）＝（只可在戰鬥中使用）　（△）＝（不可在戰鬥中使用）
（○）＝（只可在圖版上使用）

呪文效果一覽表

攻擊呪文

呪文名字	中譯名字	消耗MP	效果
エアーアロー	空氣箭	3	以真空刀刃令一名敵人受傷
ヴォーテックス	空氣破	7	以真空刀刃令全部敵人受傷
フレアボルト	火炎擊	3	以火炎令一名敵人受傷
バーストフレア	爆破火炎	10	以火炎令全部敵人受傷
アクアランス	水流槍	5	以水流力量令一名敵人受傷
ダイナストリーム	爆裂激流	15	以水流力量令全部敵人受傷
ライトニング	雷擊	2	以雷擊令一名敵人受傷
サンダーブロウ	電柱	13	以更加的雷擊令一名敵人受傷
ブランティルト	爆破	5	以爆炸力令全部敵人受傷
ビッグバン	大爆炸	18	以爆炸力令全部敵人受傷
アースエチュード	地震	15	以振動力令全部敵人受傷
デスバイブル	死之聖經	18	奪去全部敵人的性命
グラビティボム	重力爆	22	以重力的力量令全部敵人受傷
スターダスト	星塵	30	以流星雨令全部敵人受傷

攻擊輔助呪文

呪文名字	中譯名字	消耗MP	效果
マインドダウト	弱智	7	令一名敵人陷入混亂狀態
スリープレビュー	免費試映	5	將全部敵人催眠
バイディング	固定	6	令一名敵人不能行動
ディスペル	解呪	7	將一名敵人所施了的呪文效果消去
スロウダウン	減速	6	降低一名敵人的敏捷度
クイックネス	加速	8	提高一名同伴的敏捷度
サイレンス	寂靜	6	封住全部敵人的呪文效果
フォースブレード	力之刃	6	提高一名同伴的攻擊力
フロウブレス	不老氣體	4	提高全部同伴的命中率、回避率

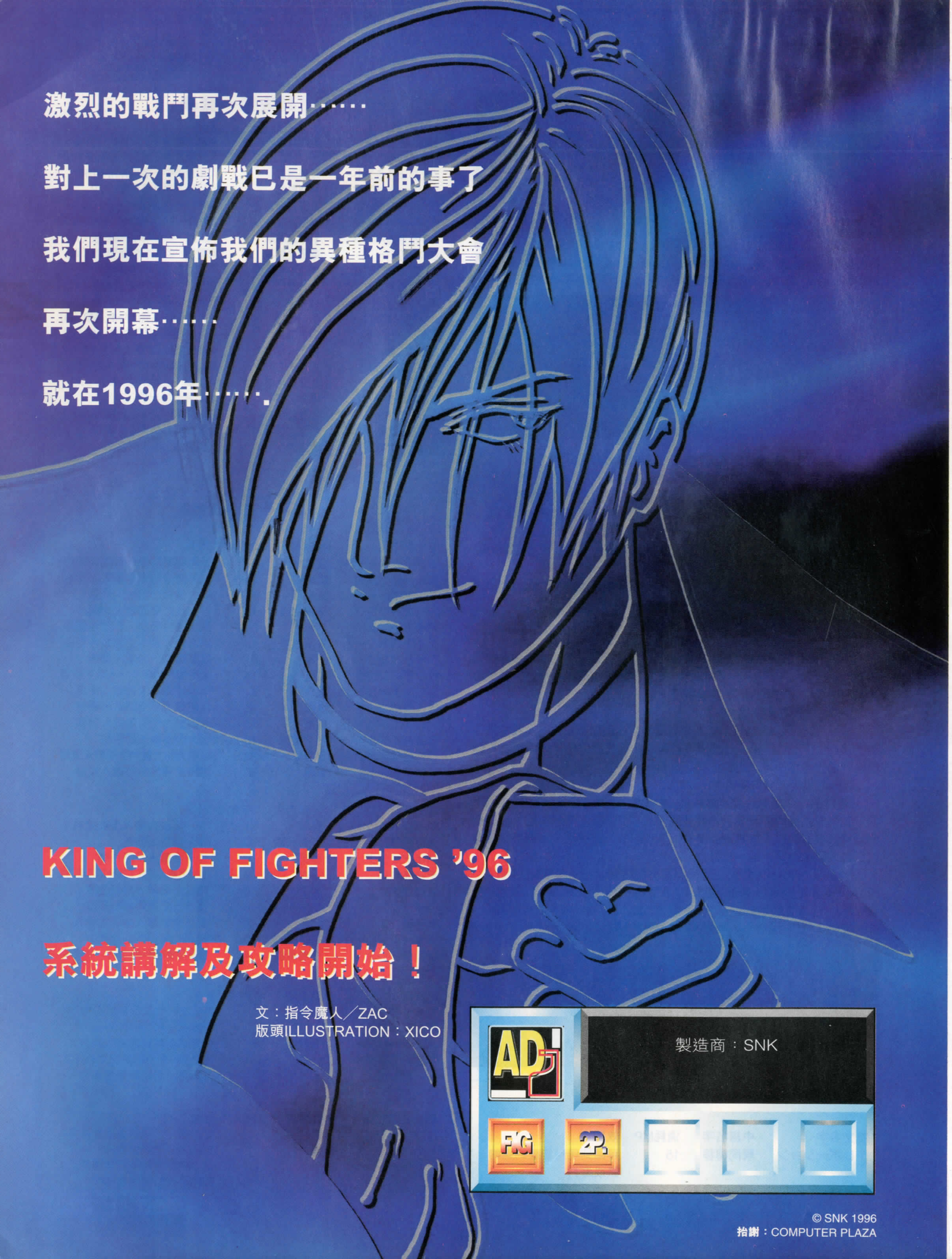
防禦呪文

呪文名字	中譯名字	消耗MP	效果
シャドウミスト	影霧	4	可提高一名同伴的回避率
ボロテクション	防守	2	可提高一名同伴的防禦力
メルトバリアー	融合護罩	14	可提高全部同伴的防禦力
マジカルシェル	魔法盾	9	可提高一名同伴對呪文的防禦力
セービング	儲命	5	可提高一名同伴的生命力

回復呪文

呪文名字	中譯名字	消耗MP	效果
リフレッシュ	復原	3	可回復一名同伴的狀態異常
リカバリィ	回復	4	可回復一名同伴的HP
リザレクション	復生	15	可令戰鬥不能的同伴復原，同時更會回復所有HP

下期續……


激烈的戰鬥再次展開……
對上一次的劇戰已是一年前的事了
我們現在宣佈我們的異種格鬥大會
再次開幕……
就在1996年…….
KING OF FIGHTERS '96
系統講解及攻略開始！
文：指令魔人／ZAC
版頭ILLUSTRATION：XICO
AD
製造商：SNK
FIG
2P
© SNK 1996
拍攝：COMPUTER PLAZA

系統篇

跳躍系

在KOF 96中跳躍被分為四種：小跳躍（輕按↖、↑、↗）、中跳躍（蹲下後按↖、↑、↗）、普通跳躍（長按↖、↑、↗）、大跳躍（蹲下後長按↖、↑、↗）。

小跳躍

的主要作用，是跳過對手的下段攻擊後作反擊之用，又或可在中距離時突然使出，作奇襲之用。

中跳躍

則是跳得遠而不高，故可作遠至中距離的突進攻擊用。

大跳躍

又高又遠，可作遠距離「跳波」攻擊用，如用來逃走就更有用。

迴避系

今集削減了閃避這系統而以「緊急迴避」取代之（AB同時按是後緊急迴避、→＋AB同時按是前緊急迴避）。在使出緊迴避時，人物是會在地上滾前或滾後的。在滾動中是完全無敵，但對手可在這時使出投技。緊急迴避的作用，除了可突然拉遠雙方的距離，更可在近身戰時滾到手背面作突襲。這用處在GUARD CANCEL緊急迴避（擋格時→＋AB同時按是GUARD CANCEL緊急迴避，擋格時AB同時按是GUARD CANCEL後緊急迴避。但一定要「氣」的能量槽呈MAXIMUM狀態時才可使出GUARD CANCEL緊急迴避）中更為明顯，因當你迴避完之後，對手仍硬直中……


■GUARD CANCEL前緊急迴避

另有一種稱為倒下迴避的系統（被打倒時，在著地時同時按AB掣）。這系統的好處，是使玩者被擊倒後不會DOWN（倒地瞓直），而且可立即著地進行反攻。

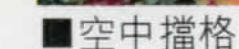
順帶一提，大門五郎及古拉古同時按下BCD掣是可作出閃避的。


■大門五郎的閃避（BCD同對按）

攻防系

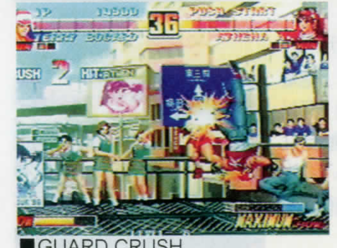
空中擋格：

在後跳或垂直跳時拉到擋格的方向便能進行空中擋格。


■空中擋格

破壞擋格：

若一方連續攻擊，而另一方只是死擋的話，守方便會於擋格中出現「GUARD CRUSH」現象：即是其擋格姿勢會被打破，而攻方可趁守方未回復前攻擊。好處是杜絕了「死擋派」。


■GUARD CRUSH

投擲防禦：

在被投擲的瞬間立即按下A、B、C、D其中一個掣，便可將對手格開，使自己免被投擲。但投擲防禦對於指令投是沒效的。


■投擲防禦

援護攻擊：

當自己體力比對方少，而畫面上可看到己方隊友（未被打敗的），若此時被對方打暈，或被對方以「勒」系投技攻擊（如JOE的「波蘿蓋地獄」）時，只要同時按下ABC掣，己方隊友便會作出援護攻擊。但援護攻擊會因所選的角色性格的不同而分成三類：一定會作出援護攻擊、1/2機會作出援護攻擊及絕不會作出援護攻擊。故各位組隊時請小心選人。

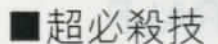
必殺技：

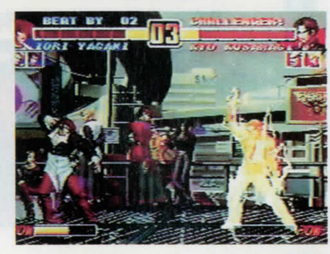
在KOF 96中，在出招時是可以先擋了對手的攻擊後才出招的，而每個角色中至少有一招這樣的招式（如TERRY的RISING TACKLE）。故在對戰中有時越遲出招越有利。


■RISING TACKLE的起手式可格開對方的攻擊

超必殺技、MAXIMUM超必殺技：

在自己體力「見紅」時或「氣」的能量槽呈MAXIMUM狀態時，便可使出超必殺技，而當自己體力「見紅」而同時「氣」能量槽呈MAXIMUM狀態時使出超必殺技時，該招便成為MAXIMUM超必殺技，MAXIMUM超必殺技除了招式上與超必殺技有分別外，攻擊力也會比超必殺技強，而在使出超必殺技或MAXIMUM超必殺技時，人物會先發出一下藍色閃光，人物在閃光時時是完全無敵的。而每人的「閃光無敵時間」的長短都是不同的。



■超必殺技


■MAXIMUM超必殺技

操作方法

A掣是輕拳、B掣是輕腳、C掣是重拳、D掣是重腳。

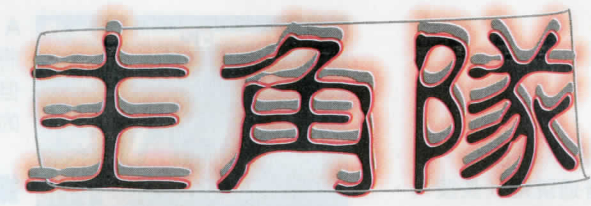
A＋B是後緊急迴避、→A＋B是前緊急迴避、B＋C是挑釁、C＋D是超重擊，可將對手轟飛。

近身→＋C／D是投擲。

ABC同時按是儲氣，可增加攻擊力。

當氣呈MAXIMUM狀態時可以使出超必殺技或MAXIMUM超必殺技。





主角隊

「哦？燒着了嗎？」——KYO KUSANAGI 草薙京

招式	指令
一百式．焚鬼炎	→↓↘+A／C
R.E.D. KICK	←↓↙+B／D
二百一十二式．琴月陽	→↘↓↙←+B／D
七十五式改	↓↘→+B．B／D．D
一百一拾四式．荒咬	↓↘→+A
一百二十八式．九傷	荒咬中↓↘→+A／C
一百二十七式．八錆	九傷中A／C或荒咬中→↘↓↙←+A／C
一百二十五式．七瀨	九傷或八錆中B／D
外式．砌穿	八錆中A／C
一百一十五式．毒咬	↓↘→+C
四百零一式．罪詠	毒咬中→↘↓↙←+A／C
四百零二式．罰詠	罪詠中→+A／C
九百一拾式．鵺摘	↓↙←+A／C
★秘奧義 裏百八式．大蛇薙	↓↙←↙↓↘→+A／C

有★的招式要在POWER MAX／能源見紅時才能使出

對主角隊

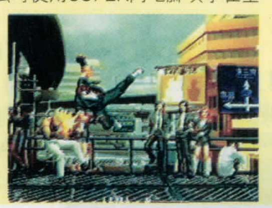
VS 草薙 京

小心他的連續攻擊，玩者可以一直擋格，然後在他的攻擊空隙中使用連續技反擊他。



VS 二階堂 紅丸

他會在你跳過去時使用SUPER閃電腳攻擊在空中的玩者，所以可在較位後，使用大跳躍跳到他的頭上使用超重擊截擊，然後待他起身時再用空中超重擊截擊……



VS 大門 五郎

千萬不要和他打地上戰，要不斷跳躍及使用超重擊（C+D）攻擊。最好是使用空中超重擊→地上超重擊→荒咬這連招逼他硬擋，使他在GUARD CRUSH時會中招。



對餓狼傳說隊

VS TERRY BOGARD

可以不斷使用鵺摘攻擊，他自然會中招的了。



VS ANDY BOGARD

在近身使用荒咬攻擊一次，他會擋着，待自己的硬直時間過後，略停一停後使出焚鬼炎，便可以把他那擋後的空破彈擋格及反擊了；但時間的控制要經過一番苦練才可。

VS JOE HIGASHI

在中至近距離使出毒咬，然後硬直後立即用蹲下重腳攻擊，不斷重複便可以打敗他。



對龍虎隊

VS 坂崎 獠

沒有特別的辦法，只有大家齊齊硬攻，但他有時是會無端端昇天的……



VS ROBERT GARCIA

他是會時常使用飛燕旋風腳的，所以要小心擋格。而當打DOWN了他之後，便可在他起身時使用■夜鳥■摘，那就算不能反擊他的招式，也可以把他打開。



VS 坂崎 百合

和她拉開距離，待他衝過來時使用焚鬼炎，中了便沒問題，如被她擋了，跟着她便會跳過你後面任打！女孩子的心理真難明……



對新．怒隊

VS LEONA

只要一直擋着，直至擋了她的X-CALIBER後，便可以任打了。



VS RALF

要不斷使用空中超重擊→地上超重擊→荒咬的連招，但時間要掌握得好。



VS CLARK

要在他面前不斷使用蹲下重腳，他便會中招，但要小心他的指令投技，即在近距離時不要不出招。



對超能力戰士隊

VS麻宮雅典娜

不斷使用蹲下重腳攻擊，如她在近距離跳起，便向前行吧，因為這樣可以在她着地前，使用蹲下重腳打到她的背後哩。

VS椎拳崇

也是使用空中超重擊→地上超重擊→荒咬的連招，便可以打倒他了。



VS鎮元齋

在初時，他是不會太活躍的，可以任攻；但當他見紅時，便要小心了，大可以在遠距離使用琴月陽博一博。



對金隊

VS金家藩

他在近身如使用前緊急迴避，即表示之後，他會使出空砂塵；跟着便打吧！



VS陳國漢

在中距離用蹲下重腳引他用重拳或重腳攻擊，然後在擋了那攻擊之後用毒咬反擊吧！



VS蔡寶奇

對他要小心一些，不要被他那跳來跳去的動作干擾；只要不斷在中距離使用荒咬便可；但注意不是使用九傷、八錆等招式，而是一下一下的用荒咬。如他使用大跳躍，便向前行，待他在你的後面着地時便可以用蹲下重腳掃跌他。

對新．女性格鬥家隊

VS藤堂 香澄

如跳至她頭上，但攻擊不到她的位置上按掣攻擊，她便會使用反技，但因為你攻擊不到她的關係，所以不會被擊中，在着地後便什做什麼也可以。

VS 不知火 舞

只要在牆邊擋着，直至她使出飛鼠之舞之後，便可以攻擊了。



VS KING

她會不停使出SUPRISE ROSE，只要擋了她的第一次的SUPRISE ROSE之後，立即跳起使用超重擊便可。



對八神隊

VS 八神庵

可在版邊待機，因為他是一定會使出焚鬼炎的，之後便為所欲為了。



VS MATURE

使用空中超重擊吧！她自然會中招的了！



VS VICE

果然同是RUGAL的秘書，一樣的打法！而且更易中招……



對BOSS隊

VS GEESE HOWARD

和打香澄時使用一樣的打法便OK了。



VS WOLFGANG KRAUSER

奇！果然是暗黑帝皇！只要不停地埋身使用八錆便可以打倒他。



VS MR. BIG

要一直擋着，直至他使用KALIFONIA ROMANCE昇天時便可攻擊。



VS CHIZUKU



■對她時，可以用空中超重擊……

■地上超重擊……



■荒咬這連招來屈她體力



■如時間及距離就得好，那空中超重擊就可以擊中她！

VS GOENITZ



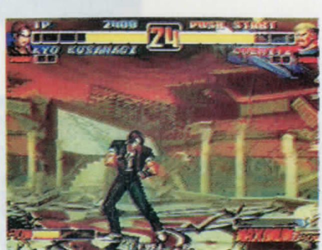
■在近距離垂直跳起……



■用重腳，他便會用空間移動……

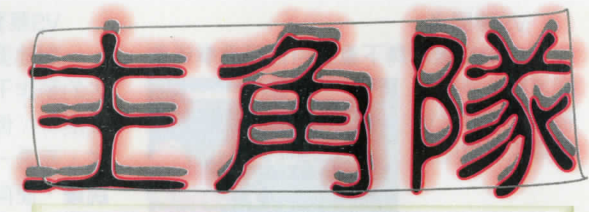


■着地後立即使用超重擊！



■便可以把他轟飛了





電擊！！——
BENIMARU NIKAIDO
二階堂紅丸

雷靭拳	↓↘→+A／C
空中雷靭拳	空中↓↘→+A／C
真空片手駒	→↘↓↙←+B／D
SUPER閃電腳	→↓↘+B／D
居合蹴	↓↘→+B／D
反動三段蹴	←↓↙+B／D或居合蹴中↓↑+B／D
紅丸投	埋身←↙↓↘→+C
★雷光拳	↓↘→↓↘→+A／C

對主角隊

VS 草薙 京
十分簡單，在他使用毒咬後，便立即用紅丸投攻擊吧；當投後，在原地待他起身時用重腳→紅丸投，如中了那重腳便會再中紅丸投；如擋了，便會變成重腳→雷靭拳，把他逼開，待他使出毒咬時再使用紅丸投……

VS 二階堂 紅丸
和打京時一樣，使用重腳→紅丸投吧！



VS 大門 五郎
對他不能與他鬥撻，只能以不停的空中超重擊硬攻了。



對餓狼傳說隊

VS TERRY BOGARD
可逼他埋身後使用紅丸投……



VS ANDY BOGARD
使用紅丸投後，不能用重腳→紅丸投這連招；而是用紅丸投之後，計好時間垂直躍，要在他起身後大約四分一秒之後着地，再使用紅丸投。



VS JOE HIGASHI
找機會用紅丸投不易，但可一直擋至他埋身使出HURRICANE UPPER後再用紅丸投。



對龍虎隊

VS 坂崎 獠
也是不停使用紅丸投……



VS ROBERT GARCIA
除了不停使用紅丸投之外，也可以用空中雷靭拳把他「擊落」。



VS CLARK
在中距離時，使用雷靭拳攻擊，如見紅或MAXIMUM時便立即用雷光拳吧，因為和他鬥撻是不化算的……



對新・怒隊

VS LEONA
可待她使出X-CALIBER後，便可以任打；但亦可以在埋身時直接使用紅丸投。



VS RALF
使用紅丸投後，再用重腳→紅丸投吧！



VS CLARK
要在他面前不斷使用蹲下重腳，他便會中招，但要小心他的指令投技，即在近距離時不要不出招。

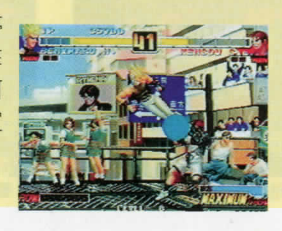


對超能力戰士隊

VS麻宮雅典娜
可以待她跳到背後時用超重擊攻擊，或直接使用紅丸投也可。



VS椎拳崇
可以不停使用空中超重擊來截擊他的任何攻擊，也可以直接使用紅丸投。



VS鎮元齋
可以用空中雷靭拳作出空中的截擊，在着地後更可使用紅丸投。





對金隊

VS金家藩

因為不容易捕捉他的動作，所以還是用回空中雷靭拳作出空中的截擊吧。



VS陳國漢

可以用空中超重擊逼他埋牆，然後連續使用重雷靭拳屈他體力；記着千萬不要用重腳→紅丸投這招，因為他的投技是快過你的。



VS蔡寶奇

因為他的速度比你快，所以不宜使用投技攻擊，戶而用超重擊作空中截擊較有用。



對新・女性格鬥家隊

VS藤堂 香澄

只要使用大跳躍至她頭上攻擊，便可以引她出反技，在着地時便可以任打。



VS 不知火 舞

可以用埋身重腳→紅丸投這招，或是在牆邊待她使出飛鼠之舞之後作出攻擊。



VS KING

對付她比較好玩（……），因為可以在擋了她的第一擊SUPRISE ROSE之後，立即跳起用空中超重擊／空中投來攻擊



對八神隊

VS 八神庵

對他，反而可以使用紅丸投來攻擊，也可以在擋了他的焚鬼炎之後用雷靭拳／雷光拳攻擊。



VS MATURE

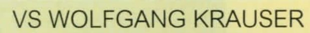
用其空中超重擊狂攻，便能把她打敗。



VS VICE

正所謂：「兩個秘書，一種打法……」





對BOSS隊

VS GEESE HOWARD

可以用紅丸投打倒他，待他起身後便在他身邊垂直跳躍及所出打不中他的攻擊，他便會使用打不中的觸身投，跟着便可以用紅丸投攻擊及一直重複下去。

VS WOLFGANG KRAUSER

也是使用重腳→紅丸投的招式，如打開了他之後，便再次用紅丸投吧，他不夠你快的。



VS MR. BIG

不斷的紅丸投、紅丸投、紅丸投……



VS CHIZUKU

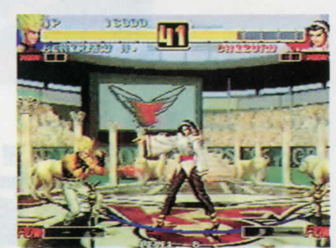


■拉遠距離，待距離適當時……

■使用紅丸投！



■之後立即使用大跳躍跳走……



■待距離適當時再用紅丸投，直到永遠……

VS GOENITZ



■一直退後至適當距離……



■使用紅丸投！



■待他起身時使用重腳……



■再駁紅丸投！如那重腳不中，打開他之後再找機會用紅丸投開始……





無敵指令投！——GORO DAIMON 大門五郎

地雷震	→↓↘+A／C
超受身	↓↙←+B／D
出雲投	←↙↓↘→+A
超大外割	←↙↓↘→+B
切樹返	←↙↓↘→+C
天地返	埋身→↘↓↙←→+C
★地獄極樂投	埋身→↘↓↙←→↘↓↙←+C

對主角隊

VS 草薙 京
可在他衝過來時使用天地返撻他，然後衝前，在他起身時用蹲下輕腳，再使用天地返屈他！



VS 二階堂 紅丸
可以用「一塊板」戰術，狂用空中超重擊攻擊。

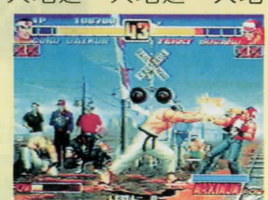


VS 大門 五郎
和他鬥撻又是不化算的，所以也是用超重擊狂攻戰略吧。



對餓狼傳說隊

VS TERRY BOGARD
哈哈！天地返、天地返、天地返！！



VS ANDY BOGARD
蹲下輕腳→天地返的招式仍然有效，不妨多用。



VS JOE HIGASHI
天地返一擊得手後，便用蹲下輕腳→天地返一直屈下去吧……



對龍虎隊

VS 坂崎 獠
待他衝過來使用天地返吧，不會有事的，信我！





VS ROBERT GARCIA
對他則比較要小心一點，因為他衝過來時是會使用飛燕旋風腳的，所以改用超大外割吧，因為這招是可以反擊的，而且連在空中也可以打到。



VS 坂崎 百合
她是會自己衝過來的，所以使用天地返來攻擊也是理所當然的，這也是一個練習的好機會。



對新．怒隊

VS LEONA
強攻是無謂的，所以還是待她用完 X - CALIBER後的空隙才攻吧。



VS RALF
對他也十分容易，除了可以強硬使用天地返之外，還可以在地用完RALF KICK後的時後攻擊。



VS CLARK
不要以為對CLARK會像RALF那樣容易，其實不然，因為他的投技判定也是十分強，所以用回「超重擊」戰法會好一些。



對超能力戰士隊

VS麻宮雅典娜
最緊要是能用天地返捉到第一擊，然後便可以用輕腳→天地返來屈死她。



VS椎拳崇
對他除了用天地返來屈之外，空中超重擊也可以打倒他。



VS鎮元齋
盡情地用天地返吧，但是，他見紅時便要小心一些了，可以衝過去之後按B+C+D掣閃避，然後才撻他。



對金隊

VS金家藩

可以一直擋着，看準機會用空中超重擊把他打DOWN，然後用蹲下輕腳→天地返來屈死他。



VS陳國漢

先用大跳躍超重擊做成埋身狀態，然後再使用地上超重擊連發打至他埋牆屈死。



VS蔡寶奇

如他在地上使用天地返吧，若拉開了距離便待他用旋風飛猿刺突時用超大外割截擊。



對新·女性格鬥家隊

VS藤堂 香澄

也是一樣地跳起攻擊引她出招，着地時用天地返攻擊或是喜歡「暴力超重擊狂轟」則愁隨尊便。



VS 不知火 舞

站在版邊，待她出飛鼠之舞後用天地返攻擊是不變的事實。



VS KING

可待她在你面前使出第一擊SUPRISE ROSE之後，立即用出雲投把她的另一擊SUPRISE ROSE抓下來，直至永遠……



對八神隊

VS 八神庵

在牆邊待他使用焚鬼炎後用天地返好好的回敬。



VS MATURE

不斷的空中超重擊攻擊！



VS VICE

也是超重擊攻擊，但如覺悶的話使用天地返吧，一樣可以……



對BOSS隊

VS GEESE HOWARD

在他的頭上攻擊空振→着地時他正使用反技→隨意攻擊——這是不變的定律。而且對他還有另一種方法，便是在隔他一個身位的距離用超大外割，他便會用邪影拳衝過來吃這招。

VS WOLFGANG KRAUSER

在他逼近時使用天地返攻擊，拉遠距離使用大跳躍加超重擊吧。



VS MR. BIG

雖然天地返是攻擊他的好方法，但要提防他於中距離時會用KALIFONIA ROMANCE攻擊，所以最好是拉遠距離，待他走過來時才用天地返撻他。



VS CHIZUKU


■這距離開始輸入指令……


■使用天地返！


■撻了她之後不用移動，待她行過來……

■再撻過！

VS GOENITZ


■一開始便後退拉遠距離……

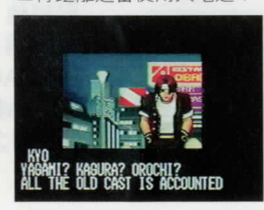

■待距離適當使用天地返！


■站在原地……


■再用天地返！

ENDING











餓狼傳說隊

地火萬歲——TERRY BOGARD 泰利‧波格

BURNING KNUCKLES ↓↙←+A/C
POWER WAVE ↓↘→+A/C
CRACK SHOT ↓↙←+B/D
RISING TACKLE →↓↘+A/C
POWER DUNK →↓↘+B/D
★POWER GEYSER ↓↙←↙→+A/C

對主角隊

VS 草薙 京
一開始他便會以荒咬或毒咬向你攻來。擋了後便可用站來重拳→輕CRACK SHOT→後跳重腳回敬。他與不知火舞有點相似：下盤較弱，而且喜歡「串」你，這是他的致命弱點。



■連續招攻擊

VS 二階堂 紅丸
因筆者對此人物無甚好感，故會先跳過去用超重擊轟他，若他擋了便立即出後跳超重擊，然後再重複上述動作，硬生生將其轟斃。

VS 大門 五郎
肉搏戰！先跳過去用超重擊向之轟去（千萬別後退，因他會衝前使出指令投吸你過去的！）若他閃避，便在著地時用站立重拳→輕CRACK SHOT→後跳重腳言連招，然後再重複上述動作便成。

對餓狼傳說隊

VS TERRY BOGARD
先拉遠雙方距離，然後使出重BURNING KNUCKLES 攻擊，無論他中招與否，也立即跳後，再使出重BURING KNUCKLES 攻擊，再跳後，再出BURING KNUCKLES，直至永遠。

VS ANDY BOGARD
先用BURNING KNUCKLES 攻過去，著地後他一出招便使出輕RISING TACKLE 。因RISING TACKLE 出招時可格開對方之攻擊，故ANDY非但打不到你，而且更會完全「享用」此招。難度是使出RISING TACKLE 的時間要準確，否則便不能格開他的攻擊。

VS JOE HIGASHI
很簡單，先跳去用超重擊與之硬拼，擊中後立即跳後儲氣，待他起身時再跳過去用起重擊，擊中後又跳後儲氣，他起身時又跳過去超重擊，直至永遠……要小心的是有時他會使出TIGER KICK 來昇你的，但攻擊力不大，可放心進攻。

對龍虎隊

VS 坂崎 獠
一開始便不停使出重POWER WAVE，將他迫至版邊。當受害者被迫至版邊後，便與他保持兩個身位，不停使出輕POWER WAVE便能將之收拾。

VS ROBERT GARCIA
可用跳前重腳→站立重拳→重POWER WAVE這戰法來進攻。唯一要小心的是有時他會以龍牙來昇你的。

VS 坂崎 百合
所謂有其兄必有其妹，對付他的方法與對付坂崎獠的一樣。唯有要是她的虎煌拳的攻擊範圍較遠。

對新‧怒隊

VS LEONA
先退到版邊，她便會向你狂攻過來。待她使出X-CALIBER時，擋格後便可好好回敬。



■擋完就打

VS RALF
他的性格與CLARK很相似，故可用回對付CLARK之戰法。若他使出RALF KICK，便可在擋格之後好好回敬。

VS CLARK
他很喜歡衝過來，所以最好先跳後，著地時便不停使出重POWER WAVE來歡迎他。

對超能力戰士隊

VS麻宮雅典娜
先待她跳過來，以RISING TACKLE將之擊落。然後放出POWER WAVE待她起身。若她中招便會彈後倒地，之後便立即衝前放出POWER WAVE，她中招便又會彈後倒地。將她迫到版邊後便與她保持兩個至三個身位，她一跳便立即以RISING TACKLE將她擊落，然後在原地站著，她再跳便再用RISING TACKLE，如是者直到永遠……

■跳？看RISING TACKLE



VS椎拳崇
對付他，可先跳過去以重腳踢頭→站立重拳→輕CRACKSHOT→後跳重腳連招不停攻擊，便能將之幹掉。

VS鎮元齋
先與他保持三個身位距離，不停放出重POWER WAVE ，如是者直到永遠……



對金隊

VS金家藩

可先拉遠距離以重POWER WAVE作牽制，若他使出半月斬，在擋格後可以蹲下重腳將之掃跌。另外，亦可先拉遠距離儲氣，然後跳過去，以超重擊與之肉博。如用普通超重擊，阿金被擊中十下左右便會被擊倒，若用滿氣超重擊攻擊的話，通常六下左右便可將之收拾。

VS陳國漢

先與他保持約兩至三個身位距離，不停放出重POWER WAVE，他中了後便會彈後倒地。然後立即衝前，與他保持兩個身位距離使重POWER WAVE。他一起身就會中招。待迫到他埋版邊時，便可用POWER WAVE連續攻擊送他到地獄去的了。

VS蔡寶奇

先與他拉遠距離，待他跳過來時便以RISING TACKLE將其擊落，然後以POWER WAVE屈他體力。他再跳過來時再以RISING TACKLE將其擊落。重複以動作便能將之擊倒。

對新・女性格鬥家隊

VS藤堂 香澄

因她懂反技，故不可隨便跳過去進攻。一開始便不停使出重POWER WAVE將其迫埋版邊。將她迫到版邊後便與她保持兩個身位左右，不停使出輕POWER WAVE，她便會很努力地嘗試以反技來反POWER WAVE，然後中招。

VS 不知火 舞

可用跳前重腳踢頭→蹲下重腳→POWER WAVE來屈她。她的特點是下盤較弱，而且她喜歡「串你」和儲氣，遇著這些情況，你知點做啦！

VS KING

方法有二，一是待她使出SUPRISE ROSE時立即後跳用超重擊將之擊落，一是在她使出SUPRISE ROSE時用RISING TACKLE 來昇死她。若被她以SUPRISE ROSE迫埋版邊，那便該在她再出SUPRISE ROSE時立即使用前緊急迴避來逃生。

對八神隊

VS 八神庵

可在版邊引他過來。他會在你面前使出焚鬼炎或葵花。對付前者，可在他未著地前反擊，至於後者，因葵花的第三擊是中段，故站立擋了後便可立即反擊。

VS MATURE

與對付VICE的方法一樣，不停跳過去用超重擊將她轟下，轟死她吧！記住要趁機儲氣，加強攻擊力。

VS VICE

跳過去用超重擊將之擊下，然後跳後儲氣，再跳前用超重擊將之擊下，重複上述動作，便能將之擊倒。


■我轟死妳呀！

對BOSS隊

VS GEESE HOWARD

先待他走近，以蹲下重腳將之掃跌。然後與他保持兩個身位，不停使出重POWER WAVE，將其迫至版邊，之後便不停使出輕POWER WAVE將其擊倒。

VS WOLFGANG KRAUSER

不停使出跳前超重擊與之硬拼，便能將這個暗黑帝皇轟到冥府去了。


■串我！？你去死！

VS MR. BIG

一開始便不停以重POWER WAVE將之迫到版邊，再與他保持兩個身位，不停使出輕POWER WAVE便可將他打敗。


■擋完也可掃跌他

VS CHIZUKU






■不停出輕POWER WAVE，她一中就立即走前再狂出輕POWER WAVE。迫得太近時便彈後再狂出輕POWER WAVE，重複以上動作便可屈死她的了。

VS GOENITZ






■先出輕POWER WAVE，他便會隱身再在你前面或背面出現，然後立即用站立重拳→輕CRACK SHOT→後跳重腳。地再出輕POWER WAVE，他又會再隱身到你面前讓你用避招對付，直到永遠。



餓狼傳說隊

無敵飛翔拳——ANDY BOGARD 安迪·波格

飛翔拳	↓↙←+A／C
斬影拳	↙→+A／C
我彈幸	斬影拳中↓↘→+A／C
昇龍彈	→↓↘+A／C
空破彈	←↙↓↘→+B／D
擊壁背水掌	埋身←↙↓↘→+C
幻影不知火	空中↓↘→+B／D
幻影不知火 下顎	幻影不知火着地時A／C
幻影不知火 上顎	幻影不知火着地時B／D
★超裂破彈	↓↙←↙↓↘→+B／D

對主角隊

VS 草薙京
使用跳前重腳→站立或蹲下重拳→飛翔拳這連招來進攻。當將他迫到版邊後，便在離他兩個身位的地方不停使出輕飛翔拳來收拾他。



VS二階堂 紅丸
與他保持兩個身位的距離，再使出輕飛翔拳，他中了後便會倒地。然後衝前再使出輕→重→輕之飛翔拳，直至將他迫到版邊，之後便可用輕飛翔拳將他擊倒。

■連發輕飛翔拳萬歲！

VS 大門 五郎
跳過去以重腳→站立或蹲下重拳→飛翔拳這連招攻擊。將他迫至版邊，便可不停使出輕飛翔拳來屈死他。

對餓狼傳說隊

VS TERRY BOGARD
不停使出飛翔拳便能將之擊倒。

■儲氣？好機會！



VS ANDY BOGARD
不停使出輕飛翔拳→重飛翔拳→輕飛翔拳→重飛翔拳……將他迫到版邊後便能以輕飛翔拳連發來將之擊斃。

VS JOE HIGASHI
跳前以重腳→站立輕拳→飛翔拳攻擊。擊倒他後便在他面前不停使出輕飛翔拳來收拾他。

對龍虎隊

VS 坂崎 獠
先退到版邊，他一走近便用蹲下重拳轟他，若他使出飛燕疾風腳，擋了後便可用蹲下重拳→飛翔拳還擊。



■我轟死你呀！

VS ROBERT GARCIA
連發飛翔拳戰法仍可行。若他使出飛燕龍神腳，擋格後可用重斬影拳還擊。

VS 坂崎 百合
可採用連發飛翔拳戰法，又或走到版邊，在走近時用蹲下重拳轟她。

對新·怒隊

VS LEONA
先退到版邊，待她使出X-CALIBER。擋格後便可狠狠地反擊，如超重擊或重拳→飛翔拳等。



■擋完X-CALIBER後反擊

VS RALF
因他的攻擊方式與CLARK很相似，故用回對付CLARK的戰法來對付他便行。

VS CLARK
一開始便和他拉遠距離，在他走過來時便用飛翔拳迎接他。將他迫到版邊後便可用連發飛翔拳的戰法來將他收拾。

對超能力戰士隊

VS麻宮 雅典娜
她一跳過來便用昇龍彈將之擊落。將她迫到版邊後，便能使出連發飛翔拳戰法了。

VS 椎拳崇
又是一個連發飛翔拳戰法的受害者。

VS 鎮元齋
先用跳前重腳→蹲下重腳將他迫埋版邊，然後便使用連發飛翔拳戰法。



對金家藩隊

VS金家藩

與他保持兩個身位再使出輕飛翔拳。被擊中後他便被轟飛，之後立即衝前，與他保持兩個身位不斷使出輕飛翔拳→重飛翔拳→輕飛翔拳……直至將其迫到版邊。然後與他保持兩個身位不停使出輕飛翔拳便行。若他跳過來便用昇龍彈助他昇天吧。


■迫埋版邊連放輕飛翔拳！

VS 陳國漢

不停使出重飛翔拳，將他迫至版邊。然後便可用連發輕飛翔拳來屈死他的了。

VS蔡寶奇

先與他拉遠距離，他一跳過來便用昇龍彈將之擊落。重複上述動作便能將其打敗。


■跳過來便用昇龍彈恭候！

對新・女性格鬥家隊

VS 藤堂 香澄

用回飛翔拳連發的戰法便行。

VS 不知火 舞

也可用回飛翔拳連發的戰法。若她以殺忍蜂攻過來，擋了便可立即還擊。另外，她很喜歡儲氣及「串你」。你知點做啦！

VS KING

對付方法有二：（一）待他使出SUPRISE ROSE時以昇龍彈將之擊落、（二）在她使出SUPRISE ROSE時立即用垂直跳超重擊將其轟飛。


■對付SUPRISE ROSE一法

對八神隊

VS 八神 庵

連發飛翔拳戰法仍可行。而他好喜歡儲氣和「串你」，那時是有足夠時間給你衝過去為所欲為的。

VS MATURE

跳前重腳→站立輕拳→飛翔拳。重複以上動作除了可將他擊倒外，更有可能將她打暈，任你處置。

VS VICE

同是RUGAL的秘書，故可用回對付MATURE之戰法。

對BOSS隊

VS GEESE HOWARD

可用連發飛翔拳戰法。在擋了他的DOUBLE烈風拳後便可立即用重飛翔拳還擊。而他也很喜歡在你面前儲氣的。


■傑斯大人喜歡儲氣

VS WOLFGANG KRAUSER

先退到版邊，在他走近時使出蹲下輕拳→蹲下重拳。重複以上動作便可打敗他的了。

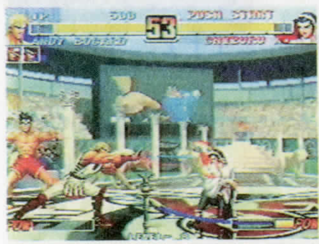

■暗黑帝皇之最期

VS MR. BIG

連發飛翔拳戰法萬歲！


■連發輕飛翔拳

VS CHIZUKU





■連放飛翔拳，擊中她後便立即衝前再連發飛翔拳來屈死她。

VS GOENITZ





■先拉遠距離，他一放風便出重斬影拳→後跳重腳。他再放風便再用重斬影拳→後跳重腳……直至永遠。



餓狼傳說隊

ORRUASHA！！！——
JOE HIGASHI
東丈

HURRICANE UPPER	←↙↓↘→+A／C
爆烈拳	連按A／C
爆烈拳FINISH	爆烈拳中↓↘→+A／C
TIGER KICK	→↓↘+B／D
SLASH KICK	←↙↓↘→+B／D
黃金之腳跟	↓↙←+A
★SCREW UPPER	↓↘→↓↘→+A／C

對主角隊

VS 草薙 京
先跳前重腳→輕黃金之腳跟。著地後他一動便立即使出TIGER KICK來格開他的攻擊吧！你也可用跳前重腳→爆烈拳→爆烈拳FINISH 這招。


■輕黃金之腳跟→輕TIGER KICK

VS 二階堂 紅丸
對付他，只需使出跳前重腳，然後立即使用後跳重腳便行。記緊要趁機儲氣，加強攻擊力。

VS 大門 五郎
可使用跳前重腳→爆烈拳→爆烈拳FINISH這招來攻擊。

對餓狼傳說隊

VS TERRY BOGARD
可用蹲下輕腳→輕黃金之腳跟→蹲下輕腳→輕黃金之腳跟……招。將他迫到版邊便立即跳後不停使出重HURRICANE UPPER來收拾他。

VS ANDY BOGARD
跳前重拳→爆烈拳→爆烈拳FINISH這連招可攞佢命。

VS JOE HIGASHI
跳前重拳→爆烈拳→爆烈拳FINISH仍有效。但要小心他的TIGER KICK。

對龍虎隊

VS 坂崎獠
先退到版邊，待他走近時便用蹲下重拳轟他下盤。若他使出飛燕疾風腳，擋格後是可還擊的。

VS ROBERT GARCIA
與對付百合的方法差不多，亦是先退到版邊，待他走近時以蹲下輕腳狂掃，但要小心他衝前使出疾風腳，若他使出飛燕龍神腳，擋格後便可用重SLASH KICK追擊。

VS 坂崎 百合
亦是先退到版邊，待他走近時便以蹲下輕腳狂掃其下盤便行。但要小心她那擁有極遠攻擊範圍的虎煌拳。


■為了勝利，可以不擇手段

對新・怒隊

VS LEONA
先退到版邊，將她使出X-CALIBER。擋格後便可狠狠地、毫無憐憫地反擊，如用超重擊或重爆烈拳→爆烈拳FINISH。

VS RALF
他的攻擊方法與CLARK的近似，故可用回對CLARK的戰法。

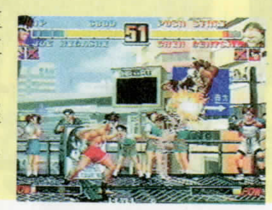

■跳前重拳→爆烈拳→爆烈拳FINISH

VS CLARK
簡單一招：跳前重腳→爆烈拳→爆烈拳FINISH。

對超能力戰士隊

VS 麻宮 雅典娜
不停使出輕HURRICANE UPPER，便可她吹死。

VS椎拳崇
與他保持距離，先放出重HURRICANE UPPER，然後再使出輕HURRICANE UPPER。將他迫至版邊後，便先放出一輕HURRICANE UPPER，重複以上動作便可屈死他了。



VS 鎮元齋
因他極疼雅典娜，故用回對付雅典娜的戰法便行。

■HURRICAN UPPER也可防空。



對金隊

VS 金家藩

輕黃金之腳跟→蹲下輕腳→輕黃金之腳跟→蹲下輕腳→輕黃金之腳跟→蹲下輕腳→輕黃金之腳跟→蹲下輕腳→輕黃金之腳跟……

VS 陳國漢

不停使出HURRICANE UPPER，能將之迫開，而他亦不能接近作出攻擊。唯一要小心的是他的鐵球粉碎擊。

VS 蔡寶奇

與他保持距離，他一跳過來使用輕黃金之腳跟將他擊落便行。


■黃金之腳跟防空！

對新．女性格鬥家隊

VS 藤堂香澄

可不停使出重HURRICANE UPPER，將她迫至版邊後不停使出輕HURRICANE UPPER。但記緊一定要與她保持三個身位左右的距離，而使出HURRICANE UPPER後JOE是會向前移動一個身位左右的，故請小心較位。


■用HURRICAN UPPER屈她。

VS 不知火 舞

可用跳前重腳→爆烈拳→爆烈拳FINISH這連招來屈死她。

VS KING

請在她使出SUPRISE ROSE時立即跟起以重拳或超重擊將她擊落吧！如被她迫至版邊，那便立即在她使出SUPRISE ROSE時使出前緊急迴避來逃生吧。

對八神隊

VS 八神 庵

可用輕黃金之腳跟→蹲下輕腳→輕黃金之腳跟→蹲下輕腳→輕黃金之腳跟→蹲下輕腳→輕黃金之腳跟……這招來屈死他。

VS MATURE

對付他的方法，可用回對付VICE的戰法便行。

VS VICE

先跳前使出重腳，踢中便駁爆烈拳→爆烈拳FINISH。若她擋了便立即使出後重腳，重複上述動作便可擊敗她了。

對BOSS隊

VS GEESE HOWARD

與他保持四個身位左右距離，再不停使出重HURRICANE UPPER，他便會食風死。


■用HURRICAN UPPER迫開傑斯

VS WOLFGARG KRAUSER

先退到版邊，待他走近時，先以輕拳攻擊，一擊中就駁爆烈拳→爆烈拳FINISH，重複以上動作便能轟死他的了。


■跳前重拳→爆烈拳→爆烈拳FINISH

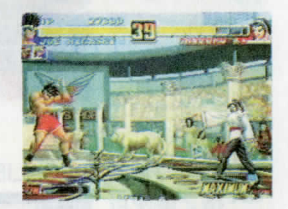
VS MR BIG

可用跳前重拳→爆烈拳→爆烈拳FINISH這招來幹掉他。


■帝皇也要中爆烈拳

VS CHIZUKU





■先放出重HURRICAN UPPER，迫她到版邊彈後再使出重HURRICAN UPPER，總之要與她保持距離。

VS GOENITZ





■先拉遠距離，使出輕HURRICAN UPPER。他便會隱身到你面前給你用爆烈拳狂轟。再拉遠距離放輕HURRICAN UPPER，他又會再隱身……

VS ENDING











龍虎隊

反技、反技、反技……

RYO SAKAZAKI 坂崎獠

虎煌拳	↓↘→+A／C
虎砲	→↓↘+A／C
	(猛虎雷𠀋剛中可以使用)
飛燕疾風腳	→↘↓↙←+B／D
極限流連舞拳	埋身←↙↓↘→+C
猛虎雷𠀋剛	↓↙←+A
★龍虎亂舞	↓↘→↘↓↙←+A／C
★霸王翔吼拳	→←↙↓↘+A／C

對主角隊

VS 草薙 京

可不斷使出猛虎雷𠀋剛，他一出招便會被格開及中招的了。



VS 二階堂 紅丸

不停跳到他頭上用超重擊，這可以把他的SUPER閃電腳擊落的。



VS 大門 五郎

可以使用空中超重擊→地上超重擊→虎煌拳屈他體力；或把他打DOWN後在他面前不停使用地上超重擊也可打敗他。



對餓狼傳說隊

VS TERRY BOGARD

也是一樣地在他面前，使用猛虎雷𠀋剛便可打敗他，尤其是因為他的蹲下重腳是向上的，所以可連這招也可反擊。



VS ANDY BOGARD

可在打DOWN了他之後，在他面前垂直跳躍，待他起身便用極限流連舞拳→空中超重擊攻擊，不斷重複便可。



VS JOE HIGASHI

可用猛虎雷𠀋剛→虎砲攻擊，打DOWN他之後便衝到他前面用重拳→猛虎雷𠀋剛→虎砲攻擊，不斷重複……



對龍虎隊

VS 坂崎 獠

除了可用猛虎雷𠀋剛不斷攻擊之外，也可以使用埋身重拳連發來打DOWN他，然後再用猛虎雷𠀋剛→虎砲攻擊……





VS ROBERT GARCIA

可待他無故在你面前昇天後，用重拳→極限流連舞拳→空中超重擊或重拳→猛虎雷𠀋剛→虎砲這兩組連招攻擊。



VS 坂崎 百合

在她衝過來時用虎砲昇她，如打不中時，她便會跳到你的後面被你任打！

對新・怒隊

VS LEONA

等待她的X-CALIBER出現吧，擋格之後便可以任打了。





VS RALF

可以在埋身使用蹲下重腳→虎煌拳這連招屈他的體力，有時還會中招哩。



VS CLARK

可用猛虎雷𠀋剛屈他體力，硬直後立即用重虎煌拳打他的重腳，但他未必一定會用重腳，可能會跳起的，這時便可用空中超重擊打他下來。

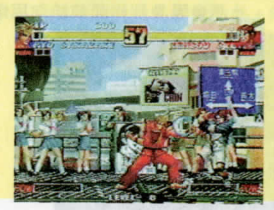
對超能力戰士隊

VS麻宮雅典娜

和她保持近身，用蹲下重腳→虎煌拳這連招屈她體力，如她跳起便立即準備，因為她多數會是跳到你後面——任打的……

VS椎拳崇

用空中超重擊→地上超重擊→猛虎雷𠀋剛→虎砲這連招屈他體力吧，他中了其中任何一招也好哩。



VS鎮元齋

用空中重腳(不是空中超重擊，因為不夠低……)→蹲下重腳→虎砲來屈他體力，便可打敗他了。



對金隊

VS金家藩

可不斷用重虎煌拳攻擊，當然，他跳過來就用虎砲昇他吧。



VS陳國漢

可以用埋身蹲下重腳引他出招，待擋了他的重腳／重拳之後，便可以用重虎煌拳打DOWN他。



VS蔡寶奇

比較麻煩的一個角色。可待他用大跳躍時走到他後面用蹲下重腳掃跌他。



對新·女性格鬥家隊

VS藤堂 香澄

用在她頭上的空振攻擊引她出反技，在着地時便可用任何一種連招攻擊她了。



VS 不知火 舞

在牆邊擋了她的飛鼠之舞後，使用連續技打她吧！



VS KING

擋了她的第一擊SUPRISE ROSE之後，立即垂直跳躍→空中超重擊攻擊她吧！不斷重複便可打倒她了。



對八神隊

VS 八神庵

可在牆邊硬擋，待他使出焚鬼炎便可用連續技攻擊他。



VS MATURE

空中超重擊萬歲！



VS VICE

空中超重擊萬萬歲！！



對BOSS隊

VS GEESE HOWARD

和打香澄時一樣，用在他頭上的攻擊空振來令他使出打不中的反技，在着地時便任打了。



VS WOLFGANG KRAUSER

在近距離時便用猛虎雷曳剛攻擊，打開他後便在他放波時用大跳躍跳過去超重擊攻擊。



VS MR. BIG

只要一直擋着，直至他自己用KANIFONIA ROMANCE昇上天後便可以任打了。



VS CHIZUKU



■只要蹲在牆邊，使用重拳……



■重拳……



■重拳……



■重拳！便可把她擊倒了！

VS GOENITZ



■基本戰法是空中超重擊→地上超重擊……



■一重虎煌拳，用來屈他的體力。



■但如被他打至見紅，便可以用輕霸王翔吼拳連發……



■他竟然會全數硬食……！



龍虎隊

「我仍是腿王！」——
ROBERT GARCIA
羅拔·嘉西亞

龍擊拳	↓↘→+A／C
龍牙	→↓↘+A／C
飛燕旋風腳	→↘↓↙←+B／D
飛燕龍神腳	空中↓↙←+B／D
極限流連舞腳	埋身←↙↓↘→+D
★龍虎亂舞	↓↘→↘↓↙←+A／C
★霸王翔吼拳	→←↙↓↘+A／C

對主角隊

VS 草薙 京

因為ROBERT的腳實在是相當之長的關係，所以只要不斷的使用蹲下重腳便能把他打敗了。



VS 二階堂 紅丸

原本只是用空中超重擊便能將他擊倒，但由於ROBERT的空中超重擊是向橫的，所以要跳到他的正上方作出攻擊才會成功。



VS 大門 五郎

不斷地使用空中超重擊→地上超重擊→重龍擊拳來屈他的體力，而且更會間中中一、兩次攻擊的哩。



對餓狼傳說隊

VS TERRY BOGARD

可以衝到埋身，用極限流連舞腳打他上天，再在空中加多一記超重擊；如不中連舞腳，可用飛燕旋風腳屈體力。



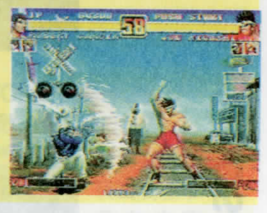
VS ANDY BOGARD

不斷的空中超重擊、地上超重擊也可以足夠打敗他的了。



VS JOE HIGASHI

自己在版邊，待他用完HURRICAN UPPER來打你之後，便可以用連舞腳→空中超重擊來攻擊他。



對龍虎隊

VS 坂崎 獠

可以不停的用蹲下重腳→重飛燕旋風腳來攻擊他。



VS ROBERT GARCIA

可以一直待他自己用龍牙昇上天，之後便可任打唔嬲。



VS 坂崎 百合

當她衝過來時用輕龍牙攻擊，如她擋了，之後便會跳到玩者背面任打的了。



對新·怒隊

VS LEONA

待她使X-CALIBER出之後便可攻擊。



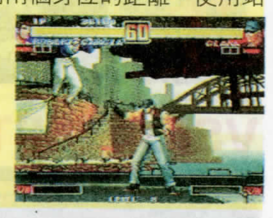
VS RALF

可以用龍擊拳連續攻擊，但如見他跳起，便最好用空中超重擊來截擊。



VS CLARK

可在大約隔兩個身位的距離，使用站立重腳來把他打飛開去！



對超能力戰士隊

VS麻宮雅典娜

可不停使用埋身地上超重擊攻擊，如她跳到你背後，便在她未着地前用地上超重擊轟她開去吧！

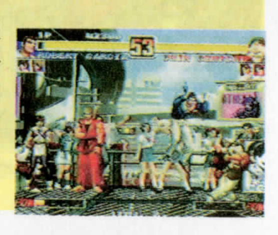
VS椎拳崇

和草薙京差不多，只用蹲下重腳便可以把他打倒了。



VS鎮元齋

可用空中超重擊→地上重擊→重龍擊拳，和跳到他面前使用連舞腳→空中超重擊這些招式將他擊倒。



對金隊

VS金家藩

在中距離待他跳起，然後立即使用空中超重擊打他下來便可以了。



VS陳國漢

可逼他到版邊，不斷使用龍擊拳來打他，他是會食的……



VS蔡寶奇

可以不斷使用蹲下重腳掃跌他，如他跳到你後面就更好，可以在他着地前打到他哩。



對新．女性格鬥家隊

VS藤堂 香澄

在她的頭上使用打不中的攻擊，她便會使用反技，就在着地時給她一個好好的教訓吧！



VS 不知火 舞

在牆邊一直擋着，直至她使出飛鼠之舞後便可以攻擊她了。



VS KING

她在近身時便會使出出SUPRISE ROSE，擋了之後立即垂直跳躍及用超重擊，便可將她的SUPRISE ROSE擊落了。



對八神隊

VS 八神庵

在牆邊擋了他的焚鬼炎後，便可以用任何方法打他了。



VS MATURE

不停的使用空中超重擊吧！她會中的，信我！



VS VICE

和MATURE一樣的打法便可以擊倒她了。



對BOSS隊

VS GEESE HOWARD

在他頭上引他使出反技之後，着地時用重拳→極限流連舞腳→空中超重擊，是扣得比較多的。

VS WOLFGANG KRAUSER

近距離是使用蹲下重腳攻擊，到遠距離時便待他出波時「跳波」用超重擊便可。



VS MR. BIG

不斷的埋身使用地上超重擊便會擊中他的了。



VS CHIZUKU



■只要在適當的距離下，用站立重腳……



■站立重腳……



■站立重腳……



■及站立重腳，便可把她打倒了……

VS GOENITZ



■對他更簡單，只要拉遠距離使用龍擊拳，他便會跳起……



■到你的面前食波，然後彈開！



■如是者不斷重複，就算他變風……



■也會在你的氣勁面前出現及食波，使你能PERFECT勝利。



龍虎隊

「不要欺負我呀～～！」——
YURI SAKAZAKI
坂崎百合

招式	指令
虎煌拳	↓↘→+A／C
百合超上勾拳（空牙）	→↓↘+A／C
DOUBLE百合超上勾拳（裏空牙）	強空牙着地時→↓↘+A／C
雷煌拳	↓↘→+B／D
百烈掌打指令投	埋身→↘↓↙←+A
百烈掌打移動投	→↘↓↙←+C
百合超拳（飛燕疾風拳）	↓↙←+A／C
百合超回轉踢（飛燕旋風腳）	↓↙←+B／D
★飛燕鳳凰腳	↓↘→↘↓↙←+A／C
★霸王翔吼拳	→←↙↓↘+A／C

對主角隊

VS 草薙 京

可利用百合的長腿，不斷的使出蹲下重腳，便可把他打敗。



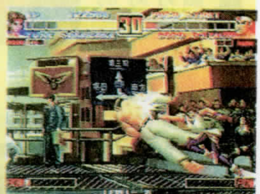
VS 二階堂 紅丸

如使用空中重腳→站立重腳→輕百合超拳來攻擊他，不是不行，只是成功機會不太大，所以見紅時，便使用飛燕鳳凰腳連發吧。



VS 大門 五郎

對他可以使用空中重腳→站立重腳→輕百合超拳這連招，便可打倒他了。



對餓狼傳說隊

VS TERRY BOGARD

對TERRY，也是可以用空中重腳→站立重腳→輕百合超拳這連招來攻擊他；而且又可以在擋了他的RISING TACKLE後用指令投來攻擊。

VS ANDY BOGARD

初時是用空中重腳→站立重腳→輕百合超拳來攻擊他，當打DOWN了他之後，便較時間在他面前垂直跳起，大約在他起身的四分一秒後着地及使用百烈掌打指令投，之後便一直重複下去……

VS JOE HIGASHI

基本打法是使用空中重腳→站立重腳→輕百合超拳來攻擊，但當打至見紅時，便可以用飛燕鳳凰腳連發來攻擊他了。



對龍虎隊

VS 坂崎 獠

把他打DOWN之後，可衝前使出重腳→百烈掌打指令投這招。



VS ROBERT GARCIA

要不斷的跳過去，使用空中重腳→站立重腳→百烈掌打指令投這連招攻擊，便可以打倒他。如見紅時便在遠距離不停的使出霸王翔吼拳吧。



VS 坂崎 百合

可使用雷煌拳來攻擊，因為可同時避開其下段攻擊及攻擊對手。



對新・怒隊

VS LEONA

在版邊擋着，待她使出了X-CALIBER後便可以任打了。



VS RALF

只要不斷的用蹲下重腳攻擊便可，但若真的被打至見紅，便拉遠距離使用霸王翔吼拳連發吧！



VS CLARK

只要不斷的蹲下重腳，便能把他踢倒。



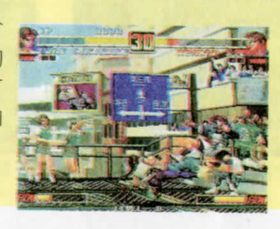
對超能力戰士隊

VS麻宮雅典娜

在埋身時不停用蹲下重腳攻擊，待她跳到玩者後面時，便可以在她着地前用重腳掃跌她。

VS椎拳崇

因為百合的腳也比較長的關係，所以也可用連續蹲下重腳把他打倒。



VS鎮元齋

在初時可以跳過去強攻，但當他見紅後便只好不停的以蹲下重腳牽制着他了。



對金隊

VS金家藩

基本上是使用空中重腳→站立重腳→輕百合超拳這連招的，但如被打至見紅，連發飛燕鳳凰腳也是一個好方法。

VS陳國漢

前半段可以用空中重腳→站立重腳→重虎煌拳攻擊，但之後便只能以蹲下重腳不停攻擊了。



VS蔡寶奇

對付這跳來跳去的馬騮，最好的辦法就是不斷使用蹲下重腳來攻擊他了。



對新・女性格鬥家隊

VS藤堂 香澄

可用回其他人對她的打法：空中空振攻擊引她出招，着地時使用連續攻擊……



VS 不知火 舞

在版邊待她使用飛鼠之舞，擋格之後用重拳→輕百合超拳來攻擊；之後再到版邊等待……



VS KING

只要擋了她的第一擊SUPRISE ROSE，便可以立即跳起使用空中投或任何攻擊來把她擊倒。



對八神隊

VS 八神庵

只要在版邊擋至他使出焚鬼炎，擋了之後便可以用超重擊回敬了。



VS MATURE

沒有什麼特別的打法，只要跳過去強攻便可以了。



VS VICE

由於百合的超重擊不是向下打的，所以打法比較不同；就是使用空中重腳→站立重腳→百烈掌打指令投這連招來攻擊。



對BOSS隊

VS GEESE HOWARD

一貫的打法：空中空振攻擊引他使出空振的反技，然後在着地時作出連續的攻擊。



VS WOLFGANG KRAUSER

一開始便儘量逼他埋牆，然後不停的使用空中重腳→站立重腳→重虎煌拳來攻擊他。



VS MR. BIG

只要看準時機，不斷使用蹲下重腳掃他便可以打勝。但要小心被他的KANIFONIA ROMANCE打中。



VS CHIZUKU



■對她只可以用重虎煌拳……



■重虎煌拳……



■重虎煌拳……



■重虎煌拳逼她硬擋，但稍一失手便小命不保了……

VS GOENITZ



■沒有強力的指令投，手腳又不是太長，唯有被他打至見紅時使出輕霸王翔吼拳……



■輕霸王翔吼拳……



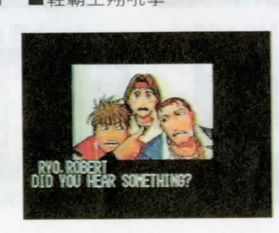
■輕霸王翔吼拳……



■輕霸王翔吼拳連發來擊敗他

ENDING













KING'S FIELD III

全多邊型動作RPG攻略——感動之最終回！



BY：PUYU神

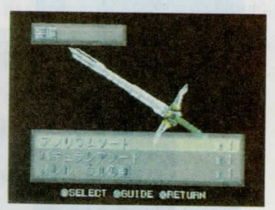
特殊劍技大公開



屬性：風

消耗MP：24

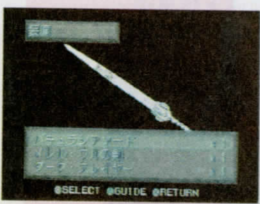




屬性：風火水土

消耗MP：23

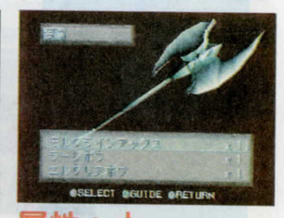




屬性：火

消耗MP：21





屬性：水

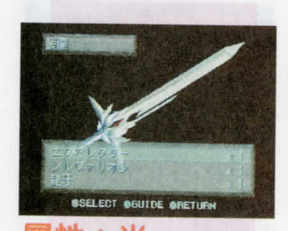
消耗MP：23



屬性：土

消耗MP：26





屬性：光

A. 消耗MP：24



B. 消耗MP：26





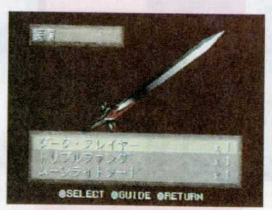
屬性：風火水土

A. 消耗MP：16



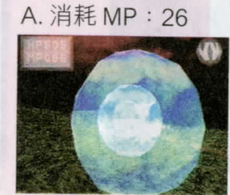
B. 消耗MP：33





屬性：風火水土

A. 消耗MP：26



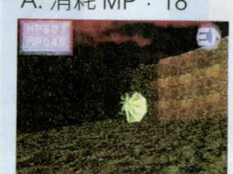
B. 消耗MP：28





屬性：光

A. 消耗MP：18



B. 消耗MP：20





屬性：光

A. 消耗MP：22



B. 消耗MP：38



各屬性全等級魔法表

★：是種攻擊魔法的爆風可以傷及自己

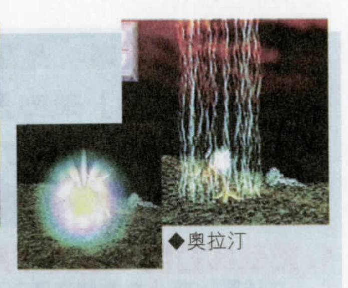
屬性：光

習得的魔力LV.	魔法名稱	消耗MP	效果
10	光明	5	令四周變得光明
35	祈禱	18	回復大量HP及狀態
50	★雷電	18	在上空放出雷電球攻擊
85	★閃電	24	放出大量可以追踪敵人的電光彈
115	★奧拉汀	38	最大殺傷力的超上位光魔法

◆祈禱

◆雷電

◆閃電



◆奧拉汀

屬性：火

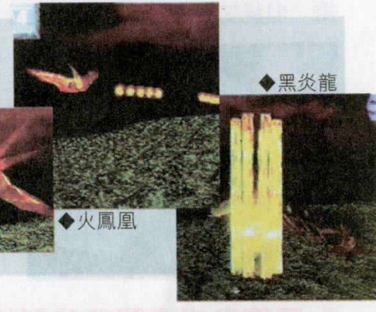
習得的魔力LV.	魔法名稱	消耗MP	效果
20	火球	3	放出小火球攻擊
35	火炎牆	10	攻擊範圍大的火炎魔法
50	火炎風暴	15	是火球的強化版
65	★火鳳凰	28	召出火鳳凰向複數敵人攻擊
80	黑炎龍	36	召出黑炎龍把敵人用超高熱困着

◆火球

◆火炎牆



◆火炎風暴

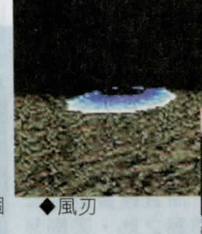


◆火鳳凰

◆黑炎龍

屬性：風

習得的魔力LV.	魔法名稱	消耗MP	效果
20	風刃	3	射出銳利的風刃攻擊
35	風之盾	8	減低直接攻擊的損傷
50	龍捲風	20	在空氣中放出龍捲風攻擊
65	冰之龍	26	召出冰之龍把敵人凍結及凝固
80	颶風	34	召出幻獸用真空衝擊波攻敵

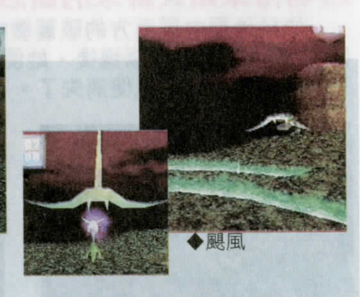


◆風刃



◆龍捲風

◆冰之龍



◆颶風

屬性：土

習得的魔力LV.	魔法名稱	消耗MP	效果
20	回復	8	回復約80點HP
35	石擊	10	用岩石向敵人直接攻擊
50	地震	17	使大地劇震而令四周的敵人受傷
65	流星雨	26	從宇宙呼喚出隕石在敵人的頭上攻擊
80	土之衝擊波	32	召出雙頭龍向敵人轟出土之衝擊波

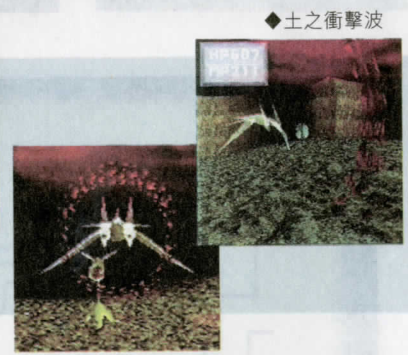
◆地震





◆流星雨

◆土之衝擊波



屬性：水

習得的魔力LV.	魔法名稱	消耗MP	效果
20	解毒	6	解除中毒的情況
35	抗火	8	減低火炎魔法的傷害
50	毒霧	19	在空氣中的水份加入毒素向敵人
65	旋渦	27	以聖水造出旋渦，最強的水系攻擊魔法
80	防護罩	100	可以擋開所有攻擊及魔法，是最實用的魔法



◆解毒

◆毒霧





◆旋渦

◆防護罩





十八章——祈禱之山丘

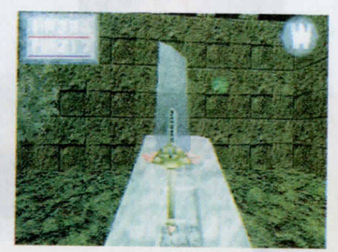
故事正式進入尾聲，當主角完整套「依斯利烏斯防具套裝」後，便利用方便非常的「依斯利烏斯之匙」飛到最新的地方——「祈禱之山丘」。

在這山丘上擺放了很多墓碑，中間被一條河分隔著。此地的怪物並不少，但清一色只得一種——幽魂，這些等級極低的怪物，絕不會難到你。至於此行最重要的就是進入華泰特城。

1. 把封印打開，取得「月光之劍」

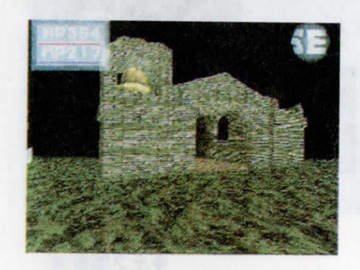
在地圖的西北方有個半圓形的魔法封印，如果未學齊所有魔法屬性是不能進內的（學不齊還會來到這裏嗎？）。進入後，封印會自然的打開，內裏有把折斷了的「月光之劍」，雖然是不能用，但絕對要拿下來，因這是十分重要的道具。



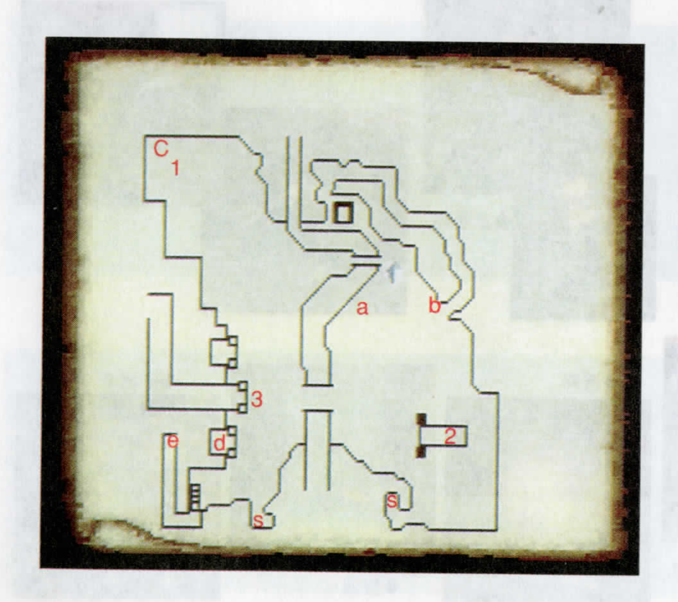


2. 等待未婚夫歸來的新娘

位於地圖中東南方的破舊教會中，有一位盼郎歸的鬼新娘「露妮安」，和她交談過後，她便會告訴你「回廊之匙」的所在地，離開後不久，她便消失了。







3. 回廊之匙

在黃金泉的上方有一條小路，走到盡頭後卻被一排墓碑及大樹擋著，出不了去；但當和那鬼新娘露妮安交談過後，這裏便會多了一塊墓碑，這便是她墓碑；搜查後便可得到「回廊之匙」。





4. 華泰特城的城門

最初來到裏是被封印著，不能進城的；但只要拿到「月之劍」或達到LEVEL 50或以上便可以入去。在進城前記緊要入滿回復之水，因城內裏是沒有回復之泉的，而且還要確定拿了回廊之匙，否則又便要多行一次。



地圖中的記號說明

a.：水之結晶石

b.：回廊之匙

c.：折斷的「月之劍」

d.：龍王草之果實

e.：通往「死之通道」

泉：回復之泉

S：SAVE POINT

KF III 怪物大圖鑑之拾柒

鐮刀巨骷髏

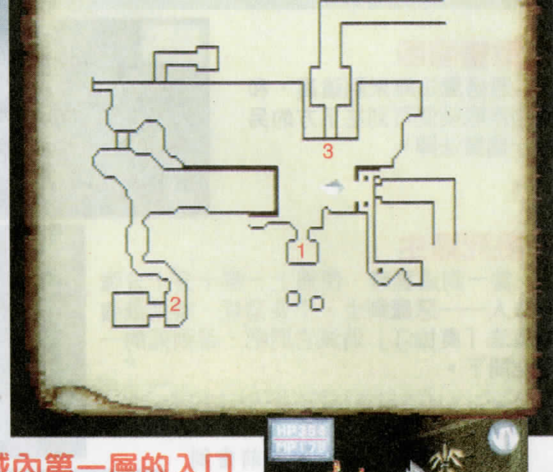
在華泰特兩旁的小門內都各有一隻，巨骷髏的攻擊力不算太強，最好是用土系魔法或用斧系武器攻擊它。





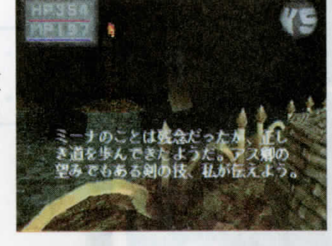
第十九——華泰特城

當進入華泰特內之後，出奇地是沒有任何怪物，顯得格外寧靜。但並不是全完沒有事情要做，就讓自己先歇一歇吧。



1. 學習新的劍技

在噴泉前使用「美娜的介指」，便可召喚出「亞利夫」的靈魂出來，之後他便會教你新的劍技，即是上一期提到要表3個掣的劍技。





2. 皇家墓穴的入口

從這裏再進入便是皇家墓穴，即是下個目的地。

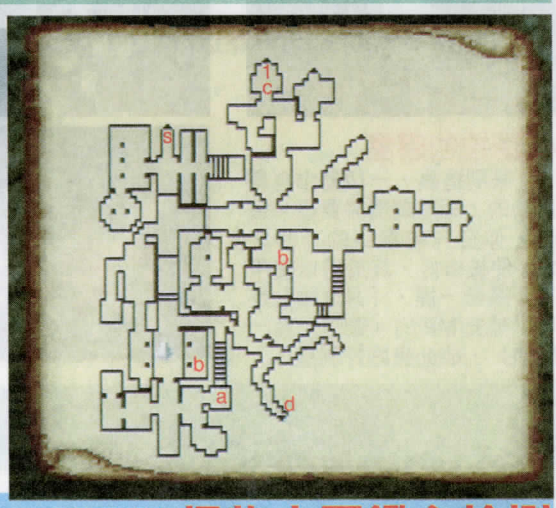


3. 城內第一層的入口

這裏便是最後要到的目的地。

第二十章——皇家之墓穴

來到城內，請先不要進入主城，首先要到「皇家之墓穴」一行。墓中的怪物並不是太多，但實力都不差，絕不能掉以輕心。而目的地就是北方的魔法陣。



1. 與美露・奧之一戰

在這裏有通往「基拉的寢室」的魔法陣，但必須先消滅眼前的強敵才行。美露・奧的正面作戰能力很高，故此最繞到他的身旁或身後才作攻擊。戰勝他後便可得到他手上的寶劍。





地圖中的記號說明

a：長劍

b：魔力石

c：美露・奧的劍

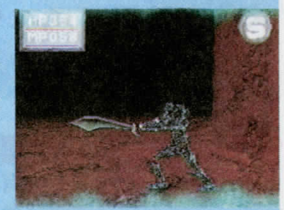
d：土之結晶石

S：SAVE POINT

KF III怪物大圖鑑之拾捌

石塊戰士

全身都是石頭，身持兩柄石斧作攻擊，亦會放出風刃魔法，故作戰力不差，弱點是速度慢。





死之戰士

是黑騎士的亡靈所引致的怪物，攻擊力極強，擅於埋身肉搏，是個極難纏的對手。

第二十一章——基拉的寢室

透過之前的魔法陣可來到這裏，一到達便遭十分強的敵人包圍，情況十分嚴峻……

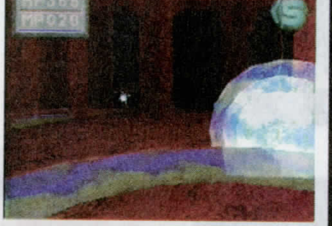
1. 重重圍困

透過魔法陣來到這裏，和怪物作戰後便可到左下方的另外一個魔法陣。



2. 險死還生

當一到這裏時，便遇上一群十分十分強的敵人——惡魔劍士，不要猶疑，請用最強的魔法「奧拉汀」消滅它們吧，否則死的一定是閣下。

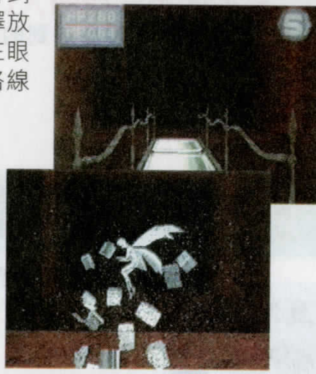


3. 把妖精釋放出來



到達這裏時，請使用先前會到的「妖精之石」，把內裏的妖精釋放出來，之後她便會替你開路，在眼前出現一條新橋，只要你沿著路線便可到達「基拉的寢室」。





4. 基拉的寢室

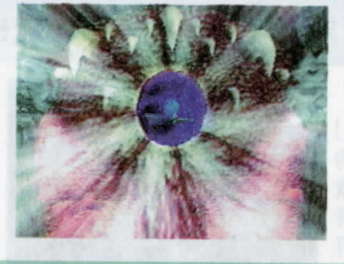
來到這裏，一切動作也是自動的，即是劇情需要也。這時，你在先前拿到的「月之劍」便被修好，終於可以使用了。順帶一提，「月之劍」是可以補充MP的（雖是一點一點地），故此應好好利用。

KF III 怪物大圖鑑之拾玖

惡魔劍士

一隻實力超強的敵人，使用的魔法很厲害，不小心的話必死無疑（尤其是當超過一隻），應最強的光系魔法攻擊它們，切記不要為了慳MP而陪上性命。







第二十二章——城內的地牢

拿到修理好的「月之劍」後便可正式入城了。首先當然是第一層，當拿到足夠的「回廊之匙」後便可進入中庭，所以先要到「城內的地牢」拿取另一條回廊之匙。此外，更會遇上「露妮安」日思夜想的未婚夫——基夫。此行最重要的目的就是拿取道具，尤其是魔法晶石。

1. 奪取精神力的幽靈

在這個中央地帶上，有著一隻只露出半個頭透明紅色的大幽靈——「血之惡魔」，它的攻擊並不太強，但卻會吸取MP。應在較遠的地方用「風刃」魔法消滅它。



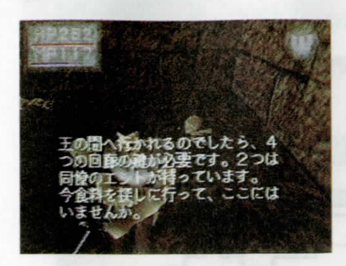
2. 神秘的畫像

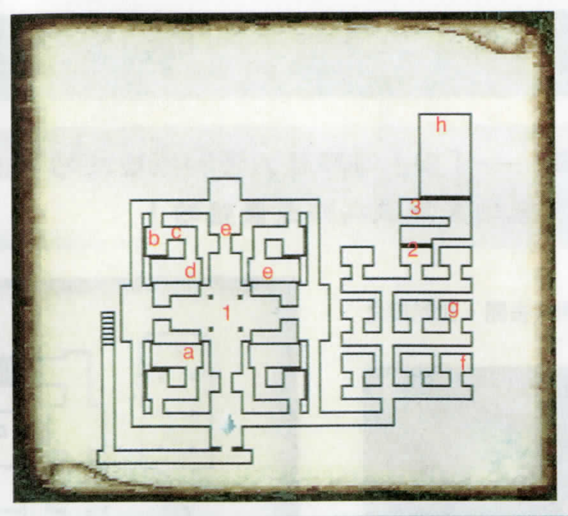
在地圖右方上的地區中，其中一間囚室中的牆身有一幅壁畫，只要向著壁畫行，便可去到另一房間。



3. 露妮安的未婚夫

穿過畫像後，便找到了露妮安未婚夫——基夫。基夫會告訴你另一條回廊之匙位置，不過可惜在此之後，基夫便會戰死，和露妮安做對鬼夫妻去也。





地圖中的記號說明

a.：魔力石
b.：回復藥
c.：土之結晶石
d.：回廊之匙
e.：龍王單之果實
f.：水晶之瓶
g.：風之結晶石
h.：漆黑之腕輪

第二十三章——城內的第一層

終於拿到了第二把回廊之匙，可以到城內的第一層的中庭了，但內裏藏著更強勁的敵人和戰鬥，而且更接近故事的尾聲……

1. 要準備兩把回廊之匙

要開這些門，一定要用兩把回廊之匙，故此必需要在內裏找到另外兩把回廊之匙，否則便不能上由2樓了。



2. 取得幻之冠

在這區域有數條龍皇，它們的攻擊力和防守力都很強，而且更會用光系魔法——「雷電」和音波作攻擊，若被兩隻皇同時夾擊的話，便要小心一點了，否則後患無窮。

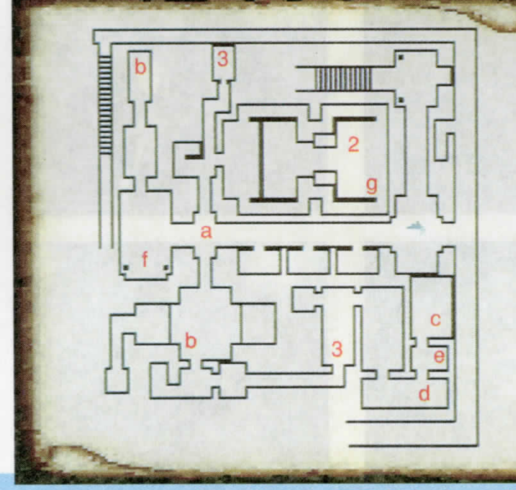
而其中一條龍皇更擁有「幻之冠」，這是件非常重要的道具，裝備了之後便可以便可以看出一些秘道的標記，然後朝著這些秘道找尋易便可找到一些重要的道具和武器，至於這些秘道，是藏在各個迷宮中，相信要大家慢慢了；故此「幻之冠」是不能不到手的。





3. 秘密道一條

由於這有數條龍皇把關，故此很易會令玩者陷於苦戰的局面，但在這裏有一條秘道，可以給大家一個逃走的機會。



地圖中的記號說明

a.：戰斧
b.：命之實
c.：回廊之匙
d.：火之結晶石
e.：龍王草之困實
f.：琥珀之腕輪
g.：幻之冠
S：SAVE POINT

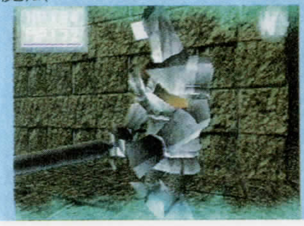
入口守護者

這是一隻非常「抵死」的怪物，「抵死」在當你不能一劍解決它的話，它便會昇上半空，然後再向你攻擊，你又打不到它，用魔法又嫌耗MP……真是「吹佢唔漲」！而且它還會用慢速魔法，唉，真煩。

KF III 怪物大圖鑑之貳拾

死亡騎士

不論在魔力及戰鬥都是十分強勁，而且防守力亦不弱，絕對是一隻強敵！弱點是光系魔法。



青龍

亦是一條十分可怖的龍，除了會噴火外，它的爪亦是很高攻擊力的招式，小心被夾擊！弱點是水系魔法。



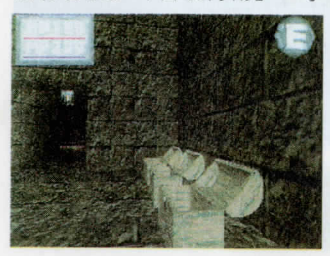


最終章——城內的第2層

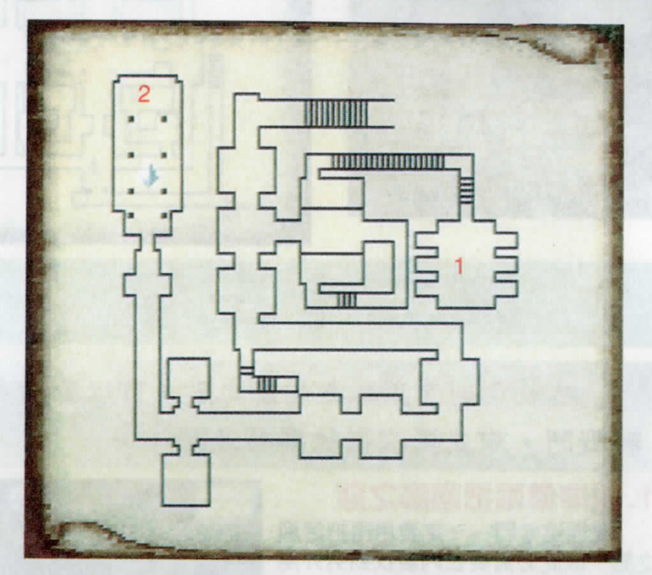
終於來到最後的一層，國王——「尚」的邪惡力量和操控他的幕後勢力終於現身，最終決戰終於展開……除此之外，2樓的其他敵人亦是最強的！

1. 大寶藏！

這裏有很多很多寶箱，但都要「聖王之匙」去開。在到達之前有著很多「首破侍衛」，小心人為財死……



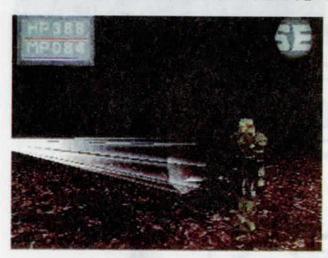




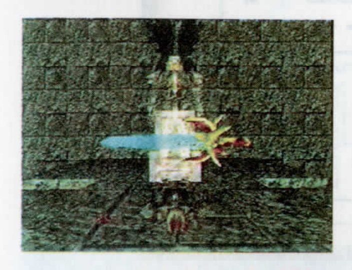
2. 最終目的地

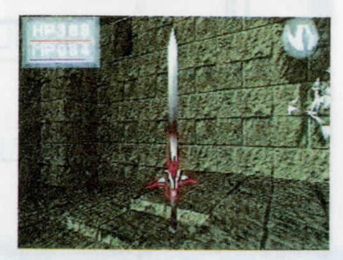
在這裏會見到被邪惡力量操控著的國王「尚」，兩人二話不説便展開了戰鬥。尚的戰鬥力然很強，而且更懂得大量魔法，十分難對付！由於他並沒有甚麼弱點可言，故此一定要在側面對付他，過不了一會他便被消滅。

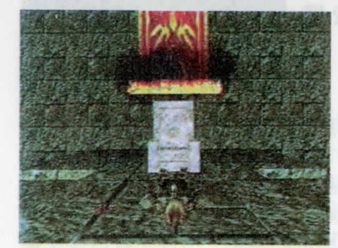
尚雖然戰敗，但卻回復了本性，他更趁着元神還未破滅的時候，去幫你把「月之劍」昇級，變成完全體。之後他便消失了……只留下了與「月之劍」齊名的「闇黑之劍」。

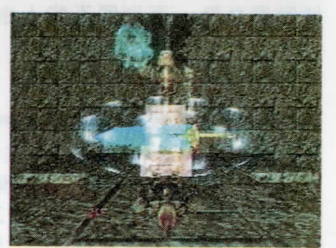












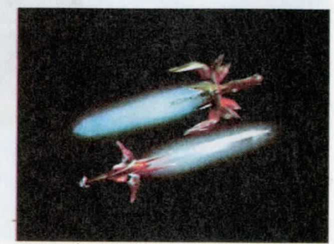


尚死後，他的身後便出現了一個魔法轉移點，進去後便可見到真正的元凶——薛斯！最後首領的戰鬥力十分強橫，他的追踪彈更令人防不勝防，若帶不夠藥草便麻煩了……但玩者如懂得水系魔法的最終奧義——「防護罩」便不用怕他了。只要一邊開著防護罩一邊斬他便成；當然，MP不足便要馬上補充。當他戰死後，華泰特城便解開了，四周都變回正常，光明又再始出來，邪惡又一次被封印……

有一點重要，若是之前沒有到皇家之墓穴及沒有拿「月之劍」，便只能戰勝尚一人，而不能消滅真正的惡魔薛斯，是個BAD ENDING。

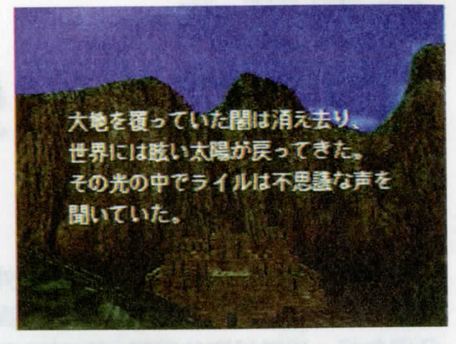






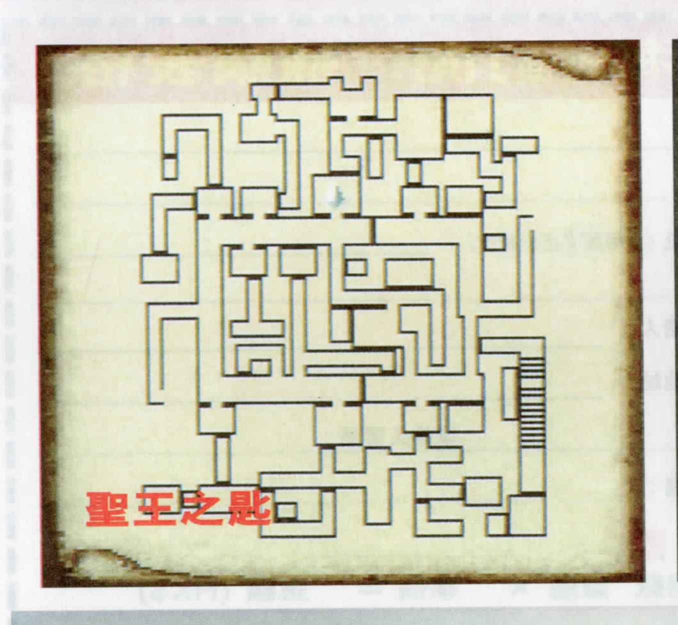






特別之章——死之通道

這是一個可來可不來的迷宮，對主要劇情並沒有影響，最多只最拿少幾件寶物而已，但其中的「聖王之匙」便最好拿下，免得開不到一些大型的寶箱。



兩大特點

1. 陷阱特多

顧名思義，死之通道是有很多陷阱機關的，例如大流星鎚，長矛陣，大鐮刀，大鋸齒……等，非常可怖；如果閣下看到後不覺兇殘而反覺亢奮的話，筆者勸你早日看心理醫生，以免為禍人間……

2. 秘道特多

除了陷阱多外，秘道也很多，所以最好裝備了「幻之冠」才來，免得好象筆者般「搵餐死」才找到的寶箱，原來只得白骨一副……至於哪些是白骨寶箱，筆者就留待閣下慢慢尋吓寶，過吓癮。

後記：

《KING'S FIELD III》確是一隻了不起的超上級 A.RPG，無論在畫面，音效，BGM及氣紛都是一等一的傑作，而故事也十分不俗，那些武器更是極盡華麗之能事，令人有擁之而後快的衝動。說得誇張一點，此GAME就如一部藝術品般，可以給玩的人慢慢細味，欣賞……

讚得太多了，缺點不是沒有的，就是那 OP 及 ED 的動畫畫面質數較差，此為一項中不足之處。另外，筆者希望看此攻略去玩的朋友都是買原裝正版 GAME，並不是翻版，事實上一隻如此出色的GAME是絕對值得去買正版玩和收藏的，而且此 GAME 起碼要用 30 小時以上去 FINISH，故此真的十分抵玩。

未知筆者是否奢望呢？

徇眾要求——

《遊戲誌》海外郵購服務



《遊戲誌》編輯部經常收到來自海外的讀者要求訂閱和補購本刊，為了照顧僑居海外的本刊讀者，及中國大陸的各界友好，現特設海外郵購《遊戲誌》服務，海外讀者只要填妥表格，連同銀碼足夠的劃線支票，寄來本刊辦事處，便可在海外欣賞到同聲同氣、原汁原味的《遊戲誌》了！

本地訂閱？住得咁近，自己落街買咪仲快?!

注意

- ◆海外訂閱人士須安排一位本地聯絡人以便日後查詢
- ◆本刊恕不接受本地訂閱
- ◆如寄來支票之銀碼與表格上所列補／訂閱數量不符，本刊恕不受理，寄來支票將盡快退回。
- ◆本刊保留拒絕補購／訂閱之權利
- ◆支票抬頭請寫「CINEASTE INTERNATIONAL LTD.」

查詢電話：（852）2380 2223

補購地址： 香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓；信封面請註明「《遊戲誌》海外訂購」字樣。

補 購　每本港幣35元正

另加郵費（每本港幣）——

空郵

亞洲區（日本除外）：$38.40
其他國家（包括日本）：$48.20

平郵

中國、台灣、澳門：$11.70
亞洲區（日本除外）：$18.00
其他國家（包括日本）：$19.00

訂 閱　（包括郵費）

空郵（亞洲區；不包括日本）

一年（25期）：$1835.00
半年（13期）：$954.20

空郵（其他國家；包括日本）

一年（25期）：$2080.00
半年（13期）：$1081.60

平郵（中國、台灣、澳門）

一年（25期）：$1167.50
半年（13期）：$607.10

平郵（亞洲區；不包括日本）

一年（25期）：$1325.00
半年（13期）：$689.00

平郵（其他國家；包括日本）

一年（25期）：$1350.00
半年（13期）：$702.00

第1-17期經已停止接受郵購

海外訂閱／補購表格

姓名：＿＿＿＿＿＿＿＿

年齡：＿＿＿＿＿＿＿＿

郵寄地址 *（請用英文正楷書寫）*：＿＿＿＿＿＿＿＿

本港聯絡人：＿＿＿＿＿＿＿＿

聯絡人地址：＿＿＿＿＿＿＿＿

聯絡人電話：＿＿＿＿＿＿＿＿

支票號碼：＿＿＿＿＿＿＿＿

☐補 購

補購期數	數量 ×	單價 =	金額（HK$）
	×	= $	
	×	= $	
郵費	×	= $	
		合計HK$	

☐訂 閱

本人欲自第＿＿＿期開始訂閱《遊戲誌》：

郵寄方式 *（請在適用方格處加上X號）*

空郵（亞洲區；不包括日本）
☐ 一年（25期）：$1835.00
☐ 半年（13期）：$954.00

空郵（其他國家包括日本）
☐ 空郵一年（25期）：$2080.00
☐ 空郵半年（13期）：$1081.60

平郵（中國、台灣、澳門）
☐ 一年（25期）：$1167.50
☐ 半年（13期）：$607.10

平郵（亞洲區；不包括日本）
☐ 一年（25期）：$1325.00
☐ 半年（13期）：$689.00

平郵（其他國家包括日本）
☐ 一年（25期）：$1350.00
☐ 半年（13期）：$702.00

一級猛料！SATURN版專有秘技

館林見晴電話號碼——CCA-BBCA

提供者：蘇宇霆

上期米奇才在《純愛手札》中介紹過《心跳回憶》中最富神秘感的館林見晴的個人資料，想不到不夠一個星期，就收到讀者的電話報料，説找到了這位「殺人樹熊頭」妹妹的電話號碼，當然第一時間進行測試了。經測試後，發現這是SATURN的專有秘技，這又令SS版《心跳回憶》更加超值。現在SPECIAL版的售價因為各大商號鼎力捧場，而回落到600元左右，想購入的話時候了。

假如大家憑着這個電話號碼能找到更到多有關館林的新情報、事件、甚至約會方法的話，記緊立即致電《遊戲誌》報料熱線，公諸同好啊！





經米奇測試之後，發現這個電話號碼長期接駁電話錄音機，而且打足三年都是那句對白，除了第一次打去時有一點變化外。而經常打電話給的她的話，看來是可以提高她的出現率的。

其實，在約會地點遇上館林是有一定法則的——當你曾在學校走廊踫到她兩次之後，接下來那個春天的第一個約會和夏天第一次到海灘時，都會遇上她。掌握這個法則，加上她的電話號碼，除了可以較輕易玩到上期介紹過的館林約會事件，當你在一月一日獨自到神社去參拜時，還有機會在求簽之後遇上館林見晴。

注目！新事件發現！

館林見晴事件表（補遺版）

發生時間	發生地點	發生條件	事件
1月1日	神社	打電話給她，一個人去參拜	在神社偶遇（隨機發生）
98年2月22日	きらめき中央公園	兩個以上女孩子達到了向你示愛的條件、當日沒有約會、曾兩次在約會地點遇到館林	跟館林約會（發生率30%）

傷心程度之卷

為了追求我們心目中的對象，我們經常會忽略其他女孩子，這樣做其他女孩子的傷心程度自然會慢慢上升。在平日放學或有女孩子向你提出約會時，為了避免令對方好感程度上升而加速炸彈爆炸，很多時都需要拒絕她們，不過，拒絕次數太多也會製造炸彈的。下表是當大家拒絕了女孩子的邀請後，從對白來察知女孩的傷心程度的方法，大家可以憑着這些資料來作「補鑊」行動。

傷心程度對白特徵

對白中的關鍵字	傷心程度
太冷淡了（冷たかった）	
不妨對她溫柔點（優しいてもよかった）	△
心痛（良心が痛む）	▲
最差的人（人間として最低）	有炸彈
不配做人（人間失格だ）	炸彈爆發前

MEMORIAL SPOT之卷

別以為你玩過那麼多次《心跳回憶》，手上又有《遊戲誌》的攻略本，就可以不看遊戲中的情報《MEMORIAL SPOT》，假如你在一年內也沒有看過一次情報誌的話，因為你不問世事的關係，自然就不會知道有那些的約會地點了，約會女孩子時自然也不會出現きらめき中央公園、美術館等約會地點了。要解救這危機的話，唯有找好雄問了（選第三項）。



心跳回憶~FOREVER WITH YOU~

純愛手札 第二章

文：米奇



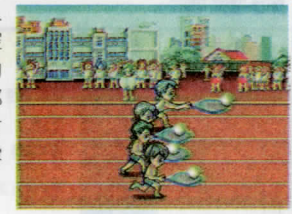
表例：

傾——傾慕程度
好——好感程度
傷——傷心程度
▲——大幅上升／積極推薦／很好印象
△——上升／適合／好印象
－——不影響／一般
▽——下降／不適合
▼——大幅下降／絕對不宜／壞印象

體育祭之卷

每年6月的第一個星期體育祭，體育祭基本上分為三個部分：上午的競賽、午休的事件和結束時的集體土風舞。在競賽部分勝出的話會對所有女孩子有些微的影響，不過輸了也不會有壞影響。事件方面就要看你所認識的女孩子而定，只有如月未緒和清川望才會在體育祭有事件發生。集體土風舞就要看你是否已識了三個女孩子，如果你在首兩個月落力去結識女孩子的話，就可以三年也參加集體土風舞了。

競賽項目中，一百米賽跑和二人三足都沒有甚麼特別的攻略秘技，控球競走一項就有方法可以令球拍上的球穩定一點，那就是——加入網球部了。如果你已加入了網球部，而且有一定的出席率，玩控球競走時就會容易得多。



運動祭各項目對女孩子的感情變化

項目	對象	成績	傾慕程度	友好程度
控球競走	全體	第一	▲	——
		第二	△	——
借物競走	其他女孩	第一	▲	——
		第二	△	——
	同行女孩	第一	▲	▲
		第二	△	△
		第三～四	——	△
二人三足	其他女孩	第一	▲	——
		第二	△	——
	同行女孩	第一	▲	▲
		第二	△	△
控球競走	全體	第一	▲	——
		第二	△	——
土風舞	出場女孩子	——	——	△

如月未緒

個人資料

出生日：2月3日
星座：水瓶座
血型：A型
身高：156公分
三圍：
95年：B80、W59、H82
96年：B80、W59、H83
97年：B81、W59、H83
所屬學部：文藝部或演劇部
興趣：讀書
電話號碼：BBA-CACB
未來出路：一流大學



生日禮物

96年：基廷詩集（ゲーテの詩集）
97年：莎士比亞全集（シェークスピア全集）
98年：文藝小説

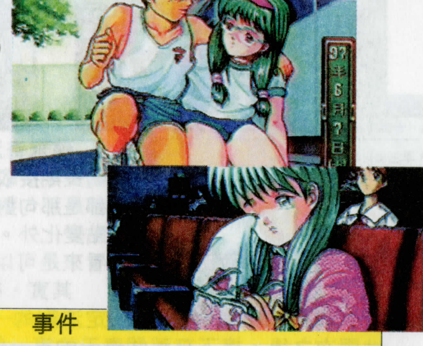


聖誕禮物

95年：基廷詩集（ゲーテの詩集）
96年：乾花製書籤
97年：尼爾基詩集（リルケの詩集）

對象參數（理想點／底線）

體調	40以上
文系	120以上（128／30）
理系	70-100（—／—）
藝術	60以上（—／—）
運動	90以上（—／—）
雜學	90以上（—／—）
容姿	100以上（128／30）
根性	50左右（—／—）
壓力	20以下



出場條件

文系55點以上（結識3人後75點以上）實行文系指令／加入她所屬的學部後學部經驗值超過21／加入她所屬的學部後參加夏合宿



事件表

發生時間	發生地點	發生條件	事件
97年春天	遊樂場絕叫機械（絶叫マシンビビール）	選「一定要坐（絶対乗るの）」	如月暈倒了（友好程度和傾慕程度會下降）
暑假	海灘	微笑	跟你在太陽傘下跟你交談
秋天	圖書館	無條件	如月入神地看小説（多次隨機發生）
體育祭	體育館後	面紅、選玩二人三足、回答如月選「好啊（いいよ。喜んで）」	跟如月一同參加二人三足
96年冬天	電影院（控訴）	無條件	看電影感動得流淚（選「是啊，還是本來的好（そうだね。元がいいからね。）」的話結局時便會看見沒有戴眼鏡的如月）
穿冬季校服的季節	學校內	面紅	替如月搬運圖書（隨機發生）

對答表

地點	好惡	情況	問題	答案	印象
附近公園	△			（任何答案也可以）	—
きらめき中央公園	▲	植樹小徑	這樣的小徑即使是夏天也很涼快……（こういう道は夏でも涼しく気持ちが…）	好像戀愛小説中的場面哩。（恋愛小説の一場面みたいだね）	▲
		水池	好美麗的水池哩……（綺麗な池ね…）	是啊，我們休息一會吧。（そうだね。休んでいこう）	▲
		櫻花開時（每年3-5月）	已經開花了……（もう、満開ね。すぐ散ってしまう…）	正因為這樣才更覺美麗啊。（だからこそ、美しいんだよ）	△
商店街（ショップ街）	△	時裝店（ブティック）	我不太常來買衣服的……（私、洋服とか見に来ることはそんなに…）	那就好了。（それなら、ちょうど良かったね）	△
			買東西真開心哩。（買い物って、楽しいですね）	來，讓我給你拿吧。（ほら、持ってあげるよ）	▲
		精品店（ファンシーショップ）	這個很可愛吧？（これ可愛いですね？）	嗯，這個很襯如月同學妳啊。（うん、如月さんによく似合うよ。）	▲
			我很少買飾物的……（あまりアクセサリーとう買わないので…）	這條銀色頸鍊怎麼樣？（この銀のネックレスはどう？）	△
		電子零件店（ジャンク屋）	這裏好可怕啊……（すごく怖くですね…）	那我們走吧，好嗎？（それじゃ、もう帰ろうか？）	—
			無論何時來我也無法習慣這裏的氣氛。（何度来ても、この雰囲気に慣れませんね）	對不起，我很快便買完。（ごめんね。すぐ済むから）	△
水族館	△	平時	有很多美麗的魚啊。（綺麗なお魚が、たくさんいるね）	簡直是水中的藝術品啊。（水の中のアートだね）	▲
			你覺不覺得魚的眼睛很可怕？（魚の目って怖くありませんか？）	被牠瞪着的時候就覺得可怕。（見つめられると、怖いよね）	△
		海豚表演後（イルカショー）	剛才的海豚表演真有趣……（今見てきた、イルカのショー。面白かった…）	海豚聰明嘛。（イルカって頭良いねぇ）	△
動物園	△	平時	我特別喜歡來動物園……（私、動物園ってわりと好きなんです）	動物園是個很好的地方嘛。（動物ムって楽しいよね）	▲
			動物園真大啊，我行得有點倦了。（動物園は広くて、疲れますね）	那我們休息一會吧。（それじゃ、ちょっと休もう）	△
		樹熊館（コアラ館）	你覺得剛才看的樹熊怎樣？（今見てきた、コアラどう思った？）	真的很可愛啊。（本当。可愛いよね）	▲
				那不好了，找個地方休息一會吧。（大変だ、どこかで休まなきゃ，只限夏季）	△
植物園	△	平時	這裏有很多美麗的花哩。（綺麗なお花がたくさんありますね）	看見這些花心境也平靜下來。（花を見てると、心が和むね）	▲
			我覺得生活中有這樣的花朵作點綴是十分好的。（こんなにお花がある生活って、素晴らしい）	的確美妙啊。（本当、素敵だね）	△

太空館（プラネタリウム）	△	平時	你覺得星星很神秘嗎？（星って、神秘的だと思いませか?）	那是數億年前的光芒啊。（何億年も前の輝き何だよね）	△
			那叫甚麼星座？（あれは何っていう星座ですか？）	那叫天琴座啊。（あれは、琴座だよ）	理系120以上／△
美術館	△	平時	這裏有很多美麗的畫哩。（素敵な絵がたくさんがあるね）	這張畫你覺不覺得很美麗？（この絵、綺麗だと思わない）	▲
			很美麗的畫啊。怎樣才能夠……（素晴らしい絵ですね。どうしたら…）	他是個天才橫溢的人啊。（才能が豊かな人なんだよ）	△
		著名畫家展（95年9-11月）	吸引到很人來看哩。（見る人を引き付けますね…）	我也是他的愛好者。（俺も、ファンなんだよ）	▲（二次以後▼）
		彫刻展（97年3-5月）	這個青銅像看起來就像會動一樣……（このブロンズ像。今にも、動き出しそう…）	嗯，的確是件精采的作品（うん、素晴しい作品だね）	▲（二次以後▼）
		加基展（97年9-11月）	我對這種畫有點……（私こういう絵は、ちょっと…）	是、是嗎，對不起。（そ、そうだよね。ごめんね）	—（二次以後▼）
圖書館	▲	平時	大家都很安靜地溫習哩。（みんな静かに勉強しているね）	那我們也安靜地溫習吧。（俺達も静かに勉強しよう）	△
			你甚麼書要找嗎？（何か探し物の本はありませんか?）	我在找這本文學書。（この文学書を捜してるんだ）	△
遊戲機中心（ゲームセンター）	▼	遊戲機攤位（ビデオゲームコーナー）	我完全沒有來過這種地方……（私、こういう所に全然、来ないですから…）	最近女孩子也常來這種地方的啊。（最近は、女の子も結構来てるよ）	—
			有甚麼遊戲好玩？（どんなゲームが面白いのかな？）	我想思考遊戲會很好玩。（パズル関係が面白いと思うよ）	—
		賭博遊戲攤位（メダルゲームコーナー）	我不太喜歡賭博……（私、賭事はあまり好きじゃないんです）	那我們還是回去吧。（それじゃ、帰ったほうがいいね）	△
保齡球場（ボーリング場）	▽	平時	怎樣才能令球直溜呢？（どうしたら真ん中に行くんでしょうね）	矯正一下姿勢便行的了。（フォームを直すといいかな）	▲
			噢，玩得手也痛了……（もう、腕が痛くなってしまいました）	那就不要玩下去了。（それじゃ、もう止めよう）	△
卡啦OK（カラオケ屋）	▽	平時	我唱得怎樣？（私の歌、どうでした？）	算不上太好。（わりといいんじゃない）	△
			放聲地唱了一會感覺暢快得多了。（大きな声を出すと、すっきりしますね…）	因為好平日都很拘謹嘛。（普段おとなしいからね）	△
遊樂場	△	過山車（ジェットコースター）	我好怕啊。（やっぱり怖かったですね）	對不起，下次我會注意的了。（ごめんね。今度は気を付けるよ）	—
			乘多少次還是無法習慣。（なんど乗っても慣れませんね）	不過，妳也應該漸漸適應下來了吧？（でも、段々慣れて来たでしょう?）	—
		鬼屋（ゴーストハウス）	好恐怖哩。（やっぱり怖かったですね）	跟我在一起就不怕吧。（俺がいるから大丈夫だっただろ）	▲
			我怕得幾乎都是閉上眼睛的。（怖くて、ほとんど目を閉じてました）	那立體影象很美麗的啊……（立体映像が綺麗だったのに…）	—
		摩天輪（大觀覽車）	風景真好。（素敵な眺めでしたね）	我就只看着妳……（如月さんの顔ばかりみていたから…）	▲
			你怕不怕在高處雖然搖搖晃晃？（高いところで、揺れるのが、怖く…）	跟如月同學一起的話就不要緊。（如月さんと一緒だから平気だよ）	▲
		超人表演（ヒーローショー，96年3月後每個月首星期日）	跟小孩子一起看好羞人啊……（子供と一緒に見ているのが、恥ずかしく…）	對不起，因為我想看……（ごめんよ。俺が見たかったんだ）	—
			穿着戲服的人看來很辛苦哩。（ぬいぐるみを着ている人、大変そうね）	我聽說他們很辛苦的啊。（大変だって、聞いたことあるよ）	—
		絕叫機械BIBIRU（絶叫マシンビビール，97年3月後）		（會有事件發生）	▼
		體感機械VIRTUAL SHIP（体感マシンバーチャルシップ，97年12月後）	真的有太空旅行的感覺啊。（本当に、宇宙旅行してる気分だったね）	隕石來的時候真的嚇一跳啊。（イン石が来た時、びびったよ）	▲
			很多事物都能假想體驗一下真好啊。（色々なものが、仮想体験できると楽しい…）	我也那麼想。（そう思うよ）	▲
		晚間花車巡遊（ナイトパレード，每年8月）		請她去看花車巡遊。（パレードを誘う）	△
泳池（プール）	▽	（每年暑假）	（感想）	妳那泳衣很可愛啊。（その水着可愛いね）	▲
			我完全不會游水的。（私、全然泳げないんです）	那我來教妳吧。（俺が教えてあげるよ）	△
海灘	▽	（每年暑假；第一次）		（會有事件發生）	
		（第二次）	對不起，我要回去陰涼的地方了。（ごめんなさい。私は、また日陰に行き…）	當然可以，我們一起去吧。（当然、一緒に行くよ）	▲
神社	▲	緣日（每年8月首星期日）		稱讚她的浴衣（浴衣を誉める）	▲
		（97年8月3日）	好美麗的煙花啊。（綺麗な花火ですね）	那叫昇龍亂七變化。（昇り龍乱れ七変化って奴だね）	▲
溜冰場（スケート場）	—	（每年寒假）	我不會溜冰的……（私、滑れないんです…）	那我來教妳吧。（俺が教えてあげるよ）	▲
			冰溶了哩，滑倒的話便不得了。（氷が溶けてますね。転んだら大変）	我會扶着妳的。（俺が支えててあげるから）	▲
滑雪場（スキー場）	×	（每年寒假）			
體育館（スタジアム）	△	棒球（96、97年4-5、7-10月）	棒球真是那麼有趣的嗎？（野球って、そんなに楽しいんですか?）	我很喜歡看的啊（俺はわりと好きだな…）	—
			怎樣才算結束比賽呢？（どうなると、終わるんですか?）	那是……（開始說明）（それはね、（説明する））	—
		摔角（96、97年3、6、11月、98年1月）	這樣做不痛的嗎？（あんな事して、痛くないんですか?）	大概很痛吧，不過他們都經過鍛煉的。（痛いだろうけど、鍛えてるしね）	—
			你不覺得摔角很野蠻的嗎？（プロレスって、すごく野蛮だと思いませんか？）	我也這麼想，但我喜歡看。（そう思うけど、好きだよ）	▲
電影院	▲	猴子野牛（モンキーバイソン）	（感想）	剛才的電影很悶吧？（今の映画、つまらなかったね？）	▼
		達瑪的假期（ダーマの休日）	（感想）	剛才的電影很有趣吧？（今の映画、面白かったね？）	▲
		鐵山靠	（感想）	剛才的電影很悶吧？	▼
		冰之女豹	（感想）	剛才的電影很普通吧？（今の映画、まあまあだったね？）	△
		加柏超人（カンパンマン）	（感想）	剛才的電影很悶吧？	▼
		0077-金眼	（感想）	剛才的電影很普通吧？	△
		控訴（告訴）	（感想）	剛才的電影很有趣吧？	▲
		MOON GATE（ムーンゲート）	（感想）	剛才的電影很悶吧？	▼
		死靈的雄叫	（感想）	剛才的電影很普通吧？	△
		房客一族（ワンルームス）	（感想）	剛才的電影很普通吧？	△
		在我入睡的時候（私が寝てる間に）	（感想）	剛才的電影很有趣吧？	▲
音樂會場	—	KNM交響樂團	（感想）	這音樂會很有趣吧？（コンサート、良かったね?）	▲
		森田勝里	（感想）	這音樂會很悶吧？（コンサート、つまらなかったね？）	▼
		外田裕也	（感想）	這音樂會很悶吧？	▼
		多黑摩委	（感想）	這音樂會很普通吧？（コンサート、まあまあだったね？）	△
		波室波惠	（感想）	這音樂會很悶吧？	▼
		X-NIPPON	（感想）	這音樂會很悶吧？	▼
		KNM交響樂團	（感想）	這音樂會很有趣吧？	▲
		B's	（感想）	這音樂會很普通吧？	△
		SWAP	（感想）	這音樂會很悶吧？	▼
		KNM交響樂團	（感想）	這音樂會很有趣吧？	▲
		酒亂9	（感想）	這音樂會很普通吧？	△
		JUMP（ジャンプー）	（感想）	這音樂會很悶吧？	▼



片桐彩子



個人資料

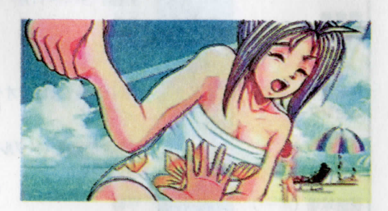
出生日：9月30日
星座：天秤座
血型：B型
身高：159公分
三圍：
95年：B86、W60、B86
96年：B86、W59、H86
97年：B86、W60、H87
所屬學部：美術部或吹奏樂部
興趣：看電影
電話號碼：ABC-BCBC
未來出路：到巴黎學繪畫

聖誕禮物

95年：1670萬色粉彩
96年：加基畫集
97年：動人英語入門

對象參數（理想點／底線）

體調	50以上
文系	100左右（—／—）
理系	100左右（—／—）
藝術	120左右（138／30）
運動	60以上（—／—）
雜學	90左右（—／—）
容姿	100左右（138／30）
根性	60～80（—／—）
壓力	30以下



出場條件

藝術50點以上（結識3人後65點以上）實行藝術指令／加入她所屬的學部後學部經驗值超過21／加入她所屬的學部後參加夏合宿

生日禮物

95年：怪異的書（すごく妖しげな本）
96年：加基畫集海外版（ガーギー画集輸入版）
97年：通信卡拉OK套裝（通信カラオケセット）



事件表

發生時間	發生地點	發生條件	事件
97年3月以後的春天	卡拉OK	無	聽到片桐唱歌
暑假	海灘	面紅	硬拉片桐去游水
97年9-11月	美術館	無	入神地看加基的畫
修學旅行	沖繩	微紅、一同行動（一緒に行動）	片桐用奇怪的英語向外國人問路
96、97年冬天	太空館	面紅	倚着你的肩膊睡着了（選「讓她這樣下去（このまま…）」的話友好程度可提高多一點）

對答表

地點	好惡	情況	問題	答案	印象
附近公園	—			任何答案也可	—
きらめき中央公園	△	植樹小徑	在這樣的小徑中散步……（こういう道を散歩する…）	散步不會感到肚子餓的嗎？（散歩はお腹がすいてこない？）	△
		水池	哇、好美麗的水池哩……（わぁ、綺麗な池ね…）	是啊，我們去看看吧。（そうだね。見ていこうよ。）	▲
		櫻花開時（每年3-5月）	OH,THAT'S BEAUTIFUL……（オー、ザッツビューティフル…）	正因為這樣才更覺美麗啊。（だからこそ、美しいんだよ）	▲
商店街（ショップ街）	—	時裝店（ブティック）	SORRY，對不起……（ソーリー、ごめんね…）	不打緊，妳慢慢看吧。（全然、ゆっくり見ていいよ）	△
			呀，不知不覺便買了這麼多……（あーあ、ついついたくさん買っちゃった…）	讓我給你拿吧。（持ってあげるよ）	△
		精品店（ファンシーショップ）	這個很漂亮吧？（ねぇ、これわりとよくない？）	嗯，這個很襯片桐同學妳啊。（うん、片桐さんによく似合うよ。）	▲
			哪一條頸鍊跟我合襯？（ねぇ、私に似合うネックレスはどれだ…）	這條色彩豐富的怎麼樣？（このカラフルなのはどう？）	△
		電子零件店（ジャンク屋）	這裏的氣氛真好哩。（わりといい感じね）	這就是CYBER的感覺哩（サイバーな感覚だよね）	△
			無論何時來我都覺得這裏好利害。（いつ来ても、すごいところね）	對不起，我很快便買完。（ごめんね。すぐ済むから）	△
水族館	—	平時	OH,THAT'S BEAUTIFUL……（オー、ザッツビューティフル！）	簡直是水中的藝術品啊。（水の中のアートだね）	▲
			魚的臉是否有點愚笨？（ねぇ、魚の顔って間の抜けた顔‥）	真的啊，那樣子真可笑。（本当、笑える顔だよね。）	△
		海豚表演後（イルカショー）	剛才的海豚表演真WONDERFUL。（今見てきた、イルカのショー。ワンダフル…）	海豚聰明嘛。（イルカって頭良いねぇ）	△
動物園	△	平時	動物本身就是一幅圖畫，對嗎？（動物って、いるだけで絵になると…）	尤其是在大自然裏啊。（特に自然の中だとね）	▲
			哈哈哈哈，這隻動物怎麼……（あはははは。あの動物、何か変…）	真的，樣子很趣怪哩。（本当、面白いかっこしてるね）	▲
		樹熊館（コアラ館）	剛才看的樹熊很可愛啊。（今見てきた、コアラ。可愛いかったわね）	真的很可愛啊。（本当。可愛いだよね）	▲
植物園	—	平時	THAT'S BEAUTIFUL……（ザッツビューティフル…）	看見這些花心境也平靜下來。（花を見てると、心が和むね）	△
			收到花的時候真的很傷腦筋啊。（花って、手入れが面倒なのよね）	要自己種的話就很麻煩了。（自分で育てるのは大変だよね）	△
太空館（プラネタ	△	平時	星星真是浪漫啊。（星って、ロマンティックだと）	那是數億年前的光芒啊。（何億年も前の輝き何だよね）	▲

リウム)			呀，那叫甚麼星座？（あ、あれは何っていう星座？）	那叫天琴座啊。（あれは、琴座だよ）	理系120以上／△
美術館	▲	平時	哇，這裏有很多美麗的畫哩。（わぁ、素敵な絵がたくさんがあるね）	這張畫你覺不覺得很美麗？（この絵、綺麗だと思わない）	▲
			假如我也有這樣的才能的話……（私にも、これぐらいの才能があれば…）	片桐同學妳也很有才能嘛。（片桐さん才能あるよ）	▲
		著名畫家展（95年9-11月）	THAT'S GREAT，有很多美麗的畫哩。（ザッツグレイト。素晴らしい絵ね）	我也是他的愛好者。（俺もファン何だよ）	▲（二次以後▼）
		彫刻展（97年3-5月）	你覺不覺得這個青銅像很精采？（ねぇねぇ、このブロンズ像、素晴らしい…）	嗯，的確是件精采的作品（うん、素晴しい作品だね）	▲（二次以後▼）
		加基展（97年9-11月）	THAT'S GREAT，無論看多少次也……（ザッツグレイト。何度見ても素晴らしい…）	這就是藝術啊。（これぞ芸術だよ）	（第一次去會發生事件，第二次▲）
圖書館	▽	平時	這種緊張感真的受不了啊。（あぁ、耐えられないわ。この緊張感。）	那我們走吧，好嗎？（やっぱり止めようか？）	△
遊戲機中心（ゲームセンター）	—	遊戲機攤位（ビデオゲームコーナー）	呵，想不到有那麼多女孩……（へえ、意外と女の子が多い…）	最近也有很多女孩子來這種地方的啊。（最近は、女の子も結構来てるよ）	△
			喂，有甚麼遊戲好玩？（ねぇねぇ、どんなゲーZムが面白い…）	我想思考遊戲會很好玩。（パズル関係が面白いと思うよ。）	△
		賭博遊戲攤位（メダルゲームコーナー）	我對這種遊戲完全不行。（こういうゲームって駄目）	有點像賭場的感覺。（ちょっとした、カジノ気分だね。）	△
			TAKE A LOOK……（テイクアルック。何だか知らない…）	好利害啊，妳是天才嗎？（すごいね。天才じゃない？）	△
保齡球場（ボーリング場）	△	平時	OH, IT'S SO HAD……（オー、イッツソーバッド…）	片桐同學一定做得到的。（片桐さんならとれるって）	△
			OH, UNBELIEVABLE……（オー、アンビリーバブル…）	片桐同學打得太好了。（片桐さん、うますぎだよ）	△
卡啦OK（カラオケ屋）	▲	平時	我唱得怎樣？（ねえ、私の歌どうだった？）	很好啊，職業歌手一樣。（上手だったよ、プロみたい）	▲
			下一首唱這首歌吧……（じゃあ、次はこれ歌うわ…）	我來幫妳輸入吧。（俺が入れてあげるよ）	△
遊樂場	—	過山車（ジェットコースター）	THAT'S SO FUN！好玩啊！（ザッツソーファン。すごく面白かった…）	這種速度感真是最好享受！（あのスピート感、最高だね）	△
			FEEL SO GOOD！好開心啊。（フィルソーグット。気持ち…）	那種破風的感覺真令人禁不住。（あの風をきる感覚がたまらない。）	△
		鬼屋（ゴーストハウス）	好恐怖哩。（わりと怖かつたね）	跟我在一起就不怕吧。（俺がいるから大丈夫だったろ）	△
			IT'S SO BEAUTIFUL！（イッツソービューティフル！！素敵…）	就像真的一樣。（本当にいるみたいだった）	▲
		摩天輪（大觀覽車）	風景真好。（いい眺めだったね）	嗯，的確很好風景。（うん、いい眺めだったね）	△
			在那高處搖搖晃晃哩。（あの高いところで、揺れた…）	跟片桐同學一起的話就不要緊。（片桐さんと一緒だから平気だよ）	—
		超人表演（ヒーローショー，96年3月後每個月首星期日）	跟小孩子一起看好羞人啊……（これ、子供と見てて、恥ずかしく…）	對不起，我喜歡看啊。（ごめんよ。俺すきなんだよ）	—
			穿着戲服看來很辛苦哩。（ねぇ、ぬいぐるみって、大変…）	我聽說他們很辛苦的啊。（大変だって、聞いたことあるよ）	—
		絕叫機械BIBIRU（絶叫マシンビビール，97年3月後）	好，好驚險啊。（す、すごくスリルあったわね）	不過，好有趣啊。（でも面白かつたわ）	△
			幾、幾時坐也是那麼利害的（いつ、乗っても。すごい…）	嗯，我的心現在噗噗跳啊。（あーっ、まだどきどきしてるよ）	—
		體感機械VIRTUAL SHIP（体感マシンバーチャルシップ，97年12月後）	嘩，好真實啊……（イヤー、リアルだったな。）	隕石來的時候真的嚇一跳啊。（イン石が来た時、びびったよ）	△
			人類的感覺真的靠不住。（人間の感覚って結構いい加減なのね。）	但全靠那樣才會有各種各樣的享受啊。（そのおかげで、色々楽しめるよ。）	△
		晚間花車巡遊（ナイトパレード，每年8月）		請她去看花車巡遊。（パレードを誘う）	△
泳池（プール）	▼	（每年暑假）	（感想）	妳那泳衣很性感啊。（その水着セクシーね）	▲
			你可以教我游水嗎？（ねぇ、泳ぎを教えてくれる？）	游水的話交給我吧。（泳ぎなら俺に任せてくれよ）	運動100以上／▲；以下／▼
				來努力適應水性吧。（水になれるように頑張ろう）	△
海灘	▼	（每年暑假）	片桐那傢伙竟然睡着了。（片桐さんの奴、気持ちよさそうに寝てるの）	用果汁凍她的臉（ジュースを頬にあてちゃえ）	▲
神社	△	緣日（每年8月首星期日）		稱讚她的浴衣（浴衣を誉める）	▲
		（97年8月3日）	好美麗的煙花啊。（綺麗な花火ね）	那叫昇龍亂七變化。（昇り龍乱れ七変化って奴だね）	△
溜冰場（スケート場）	△	（每年寒假）	你溜冰了得嗎？（うまく滑れるの？）	溜冰是我的擅長。（スケートなら俺に任せてくれ）	運動40以上／▲；以下／▼
			OH，冰溶了……（オー、氷が溶けて、ぐしょぐしょね）	來，捉住我的手。（ほら、手に掴まって）	▲
滑雪場（スキー場）	×	（每年寒假）			
體育館（スタジアム）	—	棒球（96、97年4-5、7-10月）	你喜歡看棒球比賽還是打棒球？（野球を見るのと、実際にプレイするのと…）	我還是喜歡打棒球。（実際にプレイするほうがいいな）	△
			喂，棒球真的那麼好玩嗎？（ねぇ、野球って、そんなに面白い？）	我很喜歡的啊……（俺はわりと好きだな…）	△
		摔角（96、97年3、6、11月、98年1月）	OH，OUCH，看來痛哩。（オー、アウチ、痛そうね。）	大概很痛吧，不過他們都經過鍛煉的。（痛いだろうけど、鍛えてるしね）	—
			摔角真的那麼有趣嗎？（プロレスって、そんなに面白い？）	片桐同學妳不喜歡嗎？（片桐さんは嫌い？）	—
電影院	—	猴子野牛（モンキーバイソン）	（感想）	剛才的電影很有趣吧？（今の映画、面白かったね？）	▲
		達瑪的假期（ダーマの休日）	（感想）	剛才的電影很悶吧？（今の映画、つまらなかつたね？）	▼
		鐵山靠	（感想）	剛才的電影很普通吧？（今の映画、まあまあだったね？）	△
		冰之女豹	（感想）	剛才的電影很普通吧？	△
		加柏超人（カンパンマン）	（感想）	剛才的電影很悶吧？	▼
		0077-金眼	（感想）	剛才的電影很普通吧？	△
		控訴（告訴）	（感想）	剛才的電影很悶吧？	▼
		MOON GATE（ムーンゲート）	（感想）	剛才的電影很普通吧？	△
		死靈的雄叫	（感想）	剛才的電影很普通吧？	△
		房客一族（ワンルームス）	（感想）	剛才的電影很有趣吧？	▲
		在我入睡的時候（私が寝てる間に）	（感想）	剛才的電影很普通吧？	△
音樂會場	△	KNM交響樂團	（感想）	這音樂會很悶吧？（コンサート、つまらなかったね？）	▼
		森田勝里	（感想）	這音樂會很悶吧？	▼
		外田裕也	（感想）	這音樂會很普通吧？（コンサート、まあまあだったね？）	△
		多黑摩委	（感想）	這音樂會很普通吧？	△
		波室波惠	（感想）	這音樂會很悶吧？	▼
		X-NIPPON	（感想）	這音樂會很普通吧？	△
		KNM交響樂團	（感想）	這音樂會很悶吧？	▼
		B's	（感想）	這音樂會很有趣吧？（コンサート、良かったね？）	▲
		SWAP	（感想）	這音樂會很有趣吧？	▲
		KNM交響樂團	（感想）	這音樂會很悶吧？	▼
		酒亂9	（感想）	這音樂會很有趣吧？	▲
		JUMP（ジャンプー）	（感想）	這音樂會很有趣吧？	▲



古式由加



個個人資料

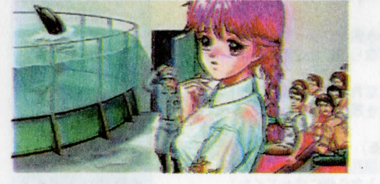
出生日：6月13日
星座：雙子座
血型：B型
身高：157公分
三圍：
95年：B80、W59、
96年：B81、W60、
97年：B82、W60、
所屬學部：網球部
興趣：編織
電話號碼：CCC-BA
未來出路：二流大學

出場條件

運動及容姿均在81點以上（結識3人後84點以上）實行運動指令／加入她所屬的學部後學部經驗值超過21／加入她所屬的學部後參加夏合宿（詩織加入了網球部的話她便不會出現）

生日禮物

95年：陶俑（はにわ）
96年：音樂盒（オルゴール）
97年：觀葉植物的盆栽（観葉植物の鉢植え）



聖誕禮物

95年：手織頸巾
96年：手織手套
97年：手織毛衣

對象參數（理想點／底線）

體調	70以上
文系	100左右（—／—）
理系	100左右（—／—）
藝術	100左右（—／—）
運動	120以上（128／30）
雜學	10左右（—／—）
容姿	120以上（128／30）
根性	100左右（—／—）
壓力	30以下

事件表

發生時間	發生地點	發生條件	事件
97年春季	植物園	無	古式細心欣賞食蟲植物
96年以後的夏天	水族館	微笑	古式給海豚濺出的水花弄濕
穿夏季校服的季節	保健室	面紅	在保健室遇上受傷的古式
秋天	きらめき中央公園	面紅	古式一面織毛衣一面跟你談天
修學旅行	酒店走廊	面紅、一同行動（一緒に行動）	遇上剛洗澡回來的古式
中央公園事件發生後一星期	學校走廊		送毛衣給你（發生機會50%）
寒假期間	滑雪場（スキー場）	無	古式乘不上登山吊車

對答表

地點	好惡	情況	問題	答案	印象
附近公園	△			任何答案也可	—
きらめき中央公園	▲	植樹小徑	在這樣的地方漫步真開心……（こういう所を散策するのって、気持ち…）	好像戀愛小說中的場面哩。（恋愛小説の一場面みたいだね）	▲
		水池	好美麗的水池哩，可以的話……（綺麗な池ねぇ。よろしければ…）	是啊，我們休息一會吧。（そうだね。休んでいこう）	▲
		櫻花開時（每年3-5月）	好美麗啊，不知不覺就會令人看得着迷……（とても、綺麗ですねぇ。思わず見とれて…）	能夠再一起看就好了。（また、一生に見れるといいね）	▲
商店街（ショップ街）	△	時裝店（ブティック）	這件衫很美麗啊。（この服、素敵ですねぇ）	很襯古式同學妳啊。（古式さんに似合いそうだね）	▲
			不知不覺的買了很多哩……（ついつい、たくさん買ってしまいました）	讓我給你拿吧。（ほら、持ってあげるよ）	▲
		精品店（ファンシーショップ）	這些都很可愛吧，對嗎？（どれも可愛いですねぇ？）	這個很襯古式同學妳啊。（古式さんに似合いそうだね）	▲
			太多了，真不知哪一件好一點……（たくさんありすぎて、どれにしたら良い…）	這條銀色頸鍊怎麼樣？（この銀のネックレスはどう？）	▲
		電子零件店（ジャンク屋）	這就是電子零件店嗎？（ここがジャンク屋さんですか。変わった…）	那我們走吧，好嗎？（それじゃ、もう帰ろうか？）	△
			我總是給這裏的氣氛壓倒。（ここの雰囲気には、いつも圧倒されて…）	對不起，我很快便買完。（ごめんね。すぐ済むから）	—
水族館	△	平時	有很多美麗的魚啊。（綺麗なお魚が、たくさんいますねぇ）	簡直是水中的藝術品啊。（水の中のアートだね）	▲
			我也想學魚兒一樣，整天都靜靜的在游泳……（私もお魚になって、一日中、ぼーっと…）	古式同學妳會游水的嗎？（古式さん泳げるの？）	—
		海豚表演後（イルカショー）	海豚真的很利害啊。（イルカさんって、すごいですねぇ）	海豚聰明嘛。（イルカって頭良いねぇ）	△
動物園	△	平時	我很喜歡看動物的啊（私、動物を見るの、わりと好きなんですよ）	動物園是個很好的地方嘛。（動物ムって楽しいよね）	▲
			動物園真大啊，我行得有點倦了。（動物* は広くて、疲れますね）	那我們休息一會吧。（それじゃ、ちょっと休もう）	△
		樹熊館（コアラ館）	樹熊很可愛啊。（コアラさん、可愛いかったですねぇ）	真的很可愛啊。（本当。可愛いだよね）	▲
植物園	△	平時	這裏有很多美麗的花哩。（綺麗なお花がたくさんありますね）	看見這些花心境也平靜下來。（花を見てると、心が和むね）	△
			有這樣的花真是太好了，對嗎？（こんなにお花があったら、素敵でしょう…）	的確美妙啊。（本当、素敵だね）	△
太空館（プラネタ	△	平時	看見星星，就令人心境平靜下來……（星を見てると、	那是數億年前的光芒啊。（何億年も前の輝き何だよね）	△

リウム）			何だか心が静かになって…）		
			那叫甚麼星座？（あれは何んという星座なのでしょう?）	那叫天琴座啊。（あれは、琴座だよ）	理系120以上／—
美術館	△	平時	這裏有很多美麗的畫哩。（素敵な絵がたくさんがありますねぇ）	這張畫你覺不覺得很美麗？（この絵、綺麗だと思わない）	△
			很美麗的畫啊。怎樣才能夠……（素晴らしい絵ですね。どうしたら…）	他是個天才橫溢的人啊。（才能が豊かな人なんだよ）	△
		著名畫家展（95年9-11月）	很多人來觀看哩。（ちょっと人が多いですねぇ）	因為那是出名的畫家的畫嘛。（まあ、有名な人の絵だからね）	—（二次以後▼）
		彫刻展（97年3-5月）	這個石像好像活生生的一樣……（この石像。生きてるみたいですねぇ）	嗯，的確是件精采的作品（うん、素晴しい作品だね）	△（二次以後▼）
		加基展（97年9-11月）	美術館可是可以讓我發呆的地方，所以我很喜歡。（美術館は、ボーっとできるので、私は好きです）	這幅畫你覺得怎樣？（この絵、どう思う？）	△（二次以後▼）
圖書館	△	平時	大家都很安靜地溫習哩。（みんな静かに勉強してますねぇ）	那我們也安靜地溫習吧。（俺達も静かに勉強しよう）	—
			真是個安靜的好地方。（静かでいい所ですねぇ）	這對讀書來說是最適合不過了。（読書には最適だね）	—
遊戲機中心（ゲームセンター）	▼	遊戲機攤位（ビデオゲームコーナー）	爸爸說不可以來這種地方……（お父様は、こういう所、来てはいけない…）	最近也有很多女孩子來這種地方的啊。（最近は、女の子も結構来てるよ）	—
			有甚麼遊戲好玩？（どんなゲームが面白いのでしょう?）	我想思考遊戲會很好玩。（パズル関係が面白いと思うよ。）	—
		賭博遊戲攤位（メダルゲームコーナー）	爸爸說不可以賭博的啊。（賭事してはいけないと、お父様に言われ…）	那我們還是回去吧。（それじゃ、帰ったほうがいいね）	△
保齡球場（ボーリング場）	▽	平時	怎樣才能令球直溜呢？（一体、どうしたら真ん中に行くんでしょう…）	矯正一下姿勢便行的了。（フォームを直すといいかな）	—
			噢，玩得手也痛了……（もう、腕が痛くなってしまいました）	那就不要玩下去了，好嗎？（それじゃ、もう止めようか？）	△
卡啦OK（カラオケ屋）	▽	平時	我唱得怎樣？（私の歌、どうでしょうか？）	很好啊，職業歌手一樣。（上手だったよ、プロみたい）	△
			放聲地唱了一會感覺暢快得多了。（大きな声を出すのも、たまにはいいです…）	可以消除壓力啊。（ストレス解消になるよね）	—
遊樂場	△	過山車（ジェットコースター）	很好玩啊。（楽しかったですねぇ）	那我們再乘一次吧。（もう一度乘ろうよ）	△
			無論乘多少是都是那麼好玩的。（何度乗っても、楽しいですねぇ）	好，我們再乘一次。（よし、もう一度乗るぜ）	△
		鬼屋（ゴーストハウス）	我給嚇了一跳哩。（少し、びっくりしました）	我也是啊。（俺も、俺も）	▲
			非常美麗啊。（とても綺麗でしたねぇ…）	精采的立體影象哩。（すごい立体映像だったね…）	△
		摩天輪（大觀覽車）	風景真好。（素敵な眺めでしたねぇ）	嗯，真的很好風景哩。（うん、いい眺めだったね）	▲
			上到高處雖然搖搖晃晃但很開心啊……（高いところで揺れるのが、楽しかったですねぇ…）	是啊。（そうだね）	△
		超人表演（ヒーローショー，96年3月後每個月首星期日）	全都是小孩子哩。（小さい子が、いっぱいですねぇ）	因為這是給他們夢想的表演嘛。（夢を与えるショーだからね）	▲
			穿着戲服的人看來很辛苦哩。（ぬいぐるみを着ている人、大変そうです…）	我聽說他們很辛苦的啊。（大変だって、聞いたことあるよ）	—
		絕叫機械BIBIRU（絶叫マシンビビール，97年3月後）	很好玩啊。（楽しかったですねぇ）	很有趣啊。（面白かったね）	▲
			團團的很好玩啊。（ぐるぐるっと回って、楽しいですね）	**嗯，真開心。（うん、楽しいね）**	▲
		體感機械VIRTUAL SHIP（体感マシンバーチャルシップ，97年12月後）	太空旅行真的很利害啊。（宇宙旅行って、すごいですねぇ）	很利害啊。（すごかったね）	▲
			好像去了大海哩。（海の中などにも行って見たいですね）	我也這麼想。（そう思うよ）	▲
		晚間花車巡遊（ナイトパレード，每年8月）		請她去看花車巡遊。（パレードを誘う）	△
泳池（プール）	△	（每年暑假）	（感想）	妳那泳衣很性感啊。（その水着セクシーね）	▲
			我其實不會游水的。（私、実は泳げないのです）	那我來教妳吧。（俺が教えてあげるよ）	△
海灘	△	（每年暑假）	咦？你在做甚麼？（何をしていらっしゃるのですか?）	我在拾貝殼，送給妳吧。（貝殻拾ったんだ。あげるよ。）	△
			古式看來正安心地睡着了。（古式が気持ちよさそうに寝ている）	用太陽油在她身上畫畫（サンスクリーンで落書きだ！）	△
神社	▲	緣日（97年8月3日）	好美麗的煙花啊。（綺麗な花火ね）	還是線香煙花好一點（線香花火のほうがいいな）	△
溜冰場（スケート場）	—	（每年寒假）	說起來，我是不會溜冰的……（そういえば、私、滑れないのでした…）	那我來教妳吧。（俺が教えてあげるよ）	▲
			看來冰溶了哩。（氷が溶けてきてるみたいですねぇ）	跌倒的話就不好了。（転んだら大変だね）	—
滑雪場（スキー場）	—	（每年寒假，第二次）	我經已慣了滑倒了。（もう、転ぶのにも慣れました）	那妳經已是專家級了。（もうプロ級だね）	△
		（第三次）	下次向高級人士用的吊車挑戰吧……（では、今度は、上級者用のリフトにとうせん挑戦…）	好，凡事都要挑戰。（よし、何事もチャレンジー）	△
體育館（スタジアム）	△	棒球（96、97年4-5、7-10月）	看人打棒球很有趣的嗎？（野球って、観ていて面白いのですか?）	我很喜歡看的……（俺はわりと好きだな…）	—
			怎樣才算結束比賽呢？（どうなると、終わるんですか？）	那是……（開始說明）（それはね、（説明する））	△
		摔角（96、97年3、6、11月、98年1月）	這樣打看來會很痛的哩。（あんな事したら、痛いですね）	痛還是痛的，但他們都訓練有素。（痛いだろうけど、鍛えてるしね）	—
			爸爸說不可以看摔角的啊……（お父様が、プロレスを見てはいけないと…）	我不這樣想……（俺は、そう思わないけど…）	△
電影院	△	猴子野牛（モンキーバイソン）	（感想）	剛才的電影很悶吧？（今の映画、つまらなかったね？）	▼
		達瑪的假期（ダーマの休日）	（感想）	剛才的電影很有趣吧？（今の映画、面白かったね？）	▲
		鐵山靠	（感想）	剛才的電影很悶吧？	▼
		冰之女豹	（感想）	剛才的電影很有趣吧？	▲
		加柏超人（カンパンマン）	（感想）	剛才的電影很普通吧？（今の映画、まあまあだったね？）	△
		0077-金眼	（感想）	剛才的電影很普通吧？	△
		控訴（告訴）	（感想）	剛才的電影很普通吧？	△
		MOON GATE（ムーンゲート）	（感想）	剛才的電影很悶吧？	▼
		死靈的雄叫	（感想）	剛才的電影很有趣吧？	▲
		房客一族（ワンルームス）	（感想）	剛才的電影很普通吧？	△
		在我入睡的時候（私が寝てる間に）	（感想）	剛才的電影很普通吧？	△
音樂會場	—	KNM交響樂團	（感想）	這音樂會很有趣吧？（コンサート、良かったね？）	▲
		森田勝里	（感想）	這音樂會很普通吧？（コンサート、まあまあだったね？）	△
		外田裕也	（感想）	這音樂會很悶吧？（コンサート、つまらなかったね？）	—
		多黑摩委	（感想）	這音樂會很普通吧？	△
		波室波惠	（感想）	這音樂會很悶吧？	—
		X-NIPPON	（感想）	這音樂會很悶吧？	—
		KNM交響樂團	（感想）	這音樂會很有趣吧？	▲
		B's	（感想）	這音樂會很普通吧？	△
		SWAP	（感想）	這音樂會很普通吧？	△
		KNM交響樂團	（感想）	這音樂會很有趣吧？	▲
		酒亂9	（感想）	這音樂會很普通吧？	△
		JUMP（ジャンプー）	（感想）	這音樂會很悶吧？	—



車長詞

1996年8月16日 出紙1.5大頁

SORRY！實在太對大家唔住喇，各位一直支持着的「電腦遊園地」同「JV」每每都因爆稿，而成為第一個被斬去的專欄，今期又得番一版，真係有啲唔好意思。車長應承大家，下期一定會登好多極之精采嘅新GAME介紹，以報答讀者們的支持。

同米奇和福田君商量過後，由於中文版嘅《三國志孔明傳》快將推出，故此由下期起《孔明傳》嘅攻略將會淨講戰鬥場面同埋資料集，跳過所有故事部份（反正中文大家都識睇），好讓中文版推出時各位能夠善用這些資料，而福田則應該會再做另一份攻略，係乜嘢GAME下期各位就會知。另一方面，幾經辛苦終於叫到馬場殺手兄，以不定期形式都同大家報料，希望各位會喜歡呢啲情報啦。（車長）

DOS 轉校生2~天使們之午後2

將舊有遊戲重新繪畫之作

《天使們之午後》系列是PC-98電腦遊戲生產商JAST的作品，相信機齡不淺的玩家一定對這遊戲有所印象吧，而這一隻由天堂鳥推出的《轉校生2~天使們之午後2》，是將JAST的三隻舊作《天使們之午後》的第2、3及4集重新繪畫後，以3合1的形式推出。玩者可在標題畫面裏選擇其中一個來玩，而每隻遊戲都有5個獨立的儲存檔。至於故事方面，第1隻《愛情CALL IN》是描述男主角因繼父的關係，而要獨個兒到外國去學做生意5年，究竟他能否觀看到其深愛妹妹（註：2人並沒有血緣關係）的表演呢？第2隻《校園實錄檔案—恭子的勝利》是講主角和幾名美少女的愛情故事，而第3隻《學校有鬼？》是以主角受到校長委托，到校內調查靈異事件為開端。（金太郎）



生產商：JAST
發行：天堂鳥
對應系統：DOS
類別：AVG
容量：FD
要滑鼠
18禁

評分：
美少女度：2.5分
遊戲性：2.5分
H度：2.5分
意念：2.5分



業界秘情報（不日刊載，請剪存！）

揭秘者：馬場殺手

◆嘩！真係唔得了！最新收到ELF嘅消息，就係佢嘅皇牌戀愛AVG《同級生3》現已正式籌劃中，連竹井正樹都出咗兩幅人設畫，睇嚟出年年頭（2月左右）就會出到。至於操作平台方面，雖然暫時還未有定案，不過睇蛭田先生（ELF老細/同級系列編劇）嘅口風，都應該會係PC-98版嘞，之不過《同級生2》都出95版，那《同級生3》會在95上推出的成數也不低。

◆上期已講過KONAMI的超人氣戀愛育成SLG《心跳回憶》將會推出WINDOWS95版本，而今次所要報的料，就是KONAMI會在9月27日發售名為《光輝寶石箱》的《心跳》SCREEN SAVER，除收錄了5款不同種類的熒幕保護程式外，還有一些聲音檔案及動畫檔案，並附送了特別繪畫的POST CARD，是《心跳》迷的必然收藏品；售價4800日圓。

◆講真嗰句，而家啲SCREEN SAVER都算大行其道喇，乜乜物物都話出SCREEN SAVER，出得靚嘅又唔係咁多，筆者所用的《ELF COLLECTION》已經好正，真係唔知再買那隻新嘅好。而家CAPCOM出咗一隻以《少年街霸2》、《魔域戰士2》及《CYBERBOTS》為題材，名為《CAPCOM ORIGINAL SCREEN SAVER》的熒幕保護程式集，除S.SAVER外還有小時鐘、計算機壁紙同其他ELEMENT，只售4800日圓。

◆米奇同J.J.極之心儀動畫《新世紀EVAGAELION》的COLLECTOR DISK VOL.4，將會在8月30日發售，唔知香港有無人會入貨呢？

◆天堂鳥現已決定移植由日本著名RPG生產商FALCOM所推出的四大系列：《伊蘇國》4集、《BRANDISH》3集、《XANADU》2集及《英雄傳說》4集，而第一隻是在8月17日推出的《英雄傳說1》，各位FALCOM FANS一定要鴿住幾時出喇。

◆LAST一單料，就係臨截稿前收到FAX，知道阿生果先生喺佢嘅地盤度放料，猛話可以用電腦將啲SATURN碟嘅CINEPAK動畫FILE，拆做AVI制式嚟睇，但係又唔講俾人知可以喺邊度攞，筆者於是問問問得悉內情嘅人，終於攞到以下嘅ADDRESS：

http：//www.sega-saturn.com/saturn/util/cinepak

喺呢度大家可以搵到兩個FILE：CPKAVI-E.ZIP同埋CPKVIEW.ZIP，各位只需要用PKUNZIP爆番開個檔案，便可分別在DOS環境直接觀看SS遊戲的動畫片段，以及將啲CINEPAK檔案轉換成AVI制式放喺WINDOWS入便睇，不過要記住唔係隻隻遊戲都SUPPORT兩種制式㗎。

◆好喇，今期又夠鐘喇，其他情報都係留番有機會至同大家講啦，BYE BYE。

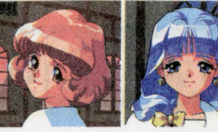
街坊人氣指數（截至09/08/96）

今期	走勢	上期	GAME名	操作平台	遊戲類型
1	-	初	VALENTINE KISS[18]	DOS/V	AVG
2	-	初	VIRTUAL CALL[18]	J-WIN	AVG
3	-	初	爆笑水滸傳(中)	DOS	TAB
4	-	初	OUTSIDE SOCCER 96	DOS	SOC
5	-	初	快樂之掟[18]	DOS/V	AVG
6	-	初	神劍傳說2(中)	DOS	RPG
7	-	初	VIRTUAL FIGHTER PC	WIN95	FIG
8	-	初	三國志V(中)	DOS	SLG
9	↓	3	西楚霸王~項羽(中)	DOS	SLG
10	-	初	EBEROUGE	J-WIN	SLG

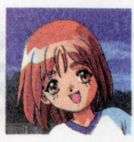
EBEROUGE

文：米奇

集合《心跳回憶》和《卒業》精華的育成遊戲







東京玩具展的期間，J.J在會場中發現了富士通的攤位中，開設了一部分給這個遊戲作宣傳，這在日本的電腦遊戲中很少見，加上是北爪宏幸作人物設計，所以對這個遊戲格外留意。

「EBEROUGE」的舞台是一個混合了科學和魔法的世界——卡達羅拉王國。由贊臣校長為了培育一群深諳創造魔法的年青男女，以應付他預見到的未來世界危機，創辦了六所魔法學校。本來以往的六所學校，都只限卡達羅拉王國的人入讀，但到了第七所學校，他便決定不論國籍，但只有他所挑選的人才可入讀，而主角洛斯安就期中一個被選中的學生。



跟一般以學校為背景的育成遊戲不同的是，這個遊戲包含了兩個階段，就是9-11歲的少年期和14-16歲的思春期，而在中間的三年間，主角是去了外國留學的。簡單來說，即是把遊戲分成前兩年的育成部分和後兩年的戀愛部分。主角要好好在各種學問，尤其是創造魔法上下一番苦功，並要跟一群可愛的同學建立良好的關係，到踏入思春期之後，就可以展開追求攻勢。

遊戲中除了部分內容量加插語音外，還有很多華麗的事件彩圖，豐富程度不會比《心跳回憶》遜色。而且，在遊戲中你還可以找到很多道來幫助你追求所喜歡的女孩子。

製造商：富士通
對應系統：JWIN／MAC
漢字TALK 7.1以上
類別：SLG
容量：CD-ROM
備註：要滑鼠

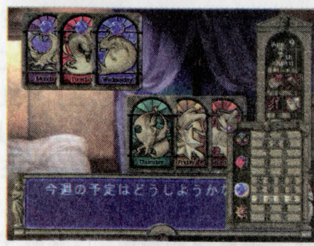
學習小貼士

在這遊戲中，當你在某項目方面成績愈好的話，成功的機會率是會愈來愈高的。而每一個科目的鍛煉，都會降低其他科目的成績的，而當中，以創造魔力的鍛鍊對其他目的負面影響是最少的。

遊樂也重要

在這遊戲中，假日出外遊玩也是非常重要一環，因為要是你足不出戶的話，就不會知道街上有有哪些商店，到你想買禮物時便不可能買到。





評分（《EBEROUGE》）
角色造型：4.5
原創性：3.5
操作性：4.0
音效：4.5
熱中度：4.5
買得度：4.5
總合評價：4.25

賽後分析：
成個月無見，大家身體好嗎？電腦界比起家庭遊戲界更貪新忘舊，只要是一般水準的遊戲便會很快被人遺忘，想能像《DK4》、《同級2》等佳作留守龍虎榜數個月可不是一件易事。《VALENTINE KISS》是本人與金太郎這個月的精選推介，本應是上期介紹的，不過……總之，有機會（希望下期或再下期）能夠刊登這遊戲的攻略吧；另外《VIRTUAL CALL》也是一隻絕佳的遊戲呢。最後，由下期起本榜的排名將會增加至15位。　（SPYDER）

新GAME時間表-日本電腦篇（J-WIN/WIN95）

BY：友美

發售日	GAME名	生產商	日圓售價	機種	遊戲類型
22/8	龍爭虎鬥3	GAMEBANK	7800	JWIN95	ACT
	FINAL DOOM	GAMEBANK	7800	JWIN95	STG
	RETURN FIRE	GAMEBANK	7800	JWIN95	SLG
23/8	館	INTERHEART	7800	兩對應	AVG[18]
	SEABEATH~被咀呪的博物館	SIERRA PIONEER	9800	兩對應	AVG
	淫獸教師	T2	9800	兩對應	AVG[18]
	放課後離別之顏	U-COM	6800	兩對應	AVG[18]
	光榮賽馬2 PLUS加強版	光榮	13800	J-WIN	SLG
	光榮賽馬2 PLUS加強版	光榮	13800	JWIN95	SLG
	光榮賽馬2 PLUS加強配件	光榮	5800	J-WIN	ETC
	釣道-海釣編	SYSTEM SOFT	8800	JWIN95	SLG
	雷之戰士RAIDEY	ZYX	8800	兩對應	RPG[18]
	UKULELE MAN IN THE CITY	NEC INTERCHANNEL	1800	J-WIN	ETC
	BARMUDA SYNDROME	ZOO	8800	J-WIN	ACT/AVG
	MAJOR LEAGUE BASEBALL'96	SIERRA PIONEER	7800	J-WIN	SLG
	VIPER-V10	SONIA	8800	JWIN95	AVG[18]
24/8	ZAP！THE MAGIC	TAKERU事務局	7800	兩對應	AVG[18]
	春海~豔繪~	TRASH	5800	J-WIN	ETC[18]
	GOKKO3 完全版	MINK	11800	JWIN95	AVG[18]
	BLIND GAMES	May-Be SOFT	7800	JWIN95	AVG[18]
	麻雀LAN LAN	XING	6800	JWIN95	TBL
25/8	CITY HUNTER THE SECRET SERVICE	BANDAI VISUAL	9800	J-WIN	AVG
29/8	WIPE OUT	GAMEBANK	7800	JWIN95	RAC
8月下旬	生化悍將2~復活 日文版	VIRGIN INTERACTIVE	7800	DOS/V	STG
	TIME COMMANDO 日文版	VIRGIN INTERACTIVE	9800	DOS/V	ACT
	TIME COMMANDO 日文版	VIRGIN INTERACTIVE	9800	JWIN95	ACT
	花火職人	魔法	9800	JWIN95	SLG
	OH！狐狸先生	KYUROTTO	7800	JWIN95	AVG[18]
	森田之迷你遊戲集	每日COMMUNICATIONS	4800	兩對應	TBL
8月末	REBEL ASSAULT 2 日文版	MICROMOUSE	10800	JWIN95	STG
8月預定	H	GAINAX	9800	J-WIN	ETC
	CATS 日文版	VIRGIN INTERACTIVE	3800	J-WIN	ETC
	CLICK COOKING CALMINE	IMAGINEER	5800	J-WIN	ETC
	太平洋之嵐2	G.A.M.	未定	J-WIN	SLG
	唯登詩樹電腦畫廊	GAINAX	9800	J-WIN	ETC
	SONIC THE HEDGEHOG THE SCREEN SAVER	SEGA	3800	JWIN95	ETC
	SONIC THE HEDGEHOG CD	SEGA	JWIN95	7800	ACT
	S.A.4	田中BROTHERS	J-WIN	3800	AVG[18]
	VIRTUAL VIXENS	MEDIA KITE	J-WIN	3800	ETC[18]
	VR約會☆五月俱樂部	DESIRE	8800	JWIN95	AVG[18]
	3D縱橫四海	EAV	6800	JWIN95	ETC
	美少女夢工廠2 FOR WINDOWS95	GAINAX	14800	JWIN95	SLG
今夏預定	遙之空 激鬥麻雀大會編	LUNAR SOFT	J-WIN	未定	TBL[18]
	DAYTONA USA（nV1專用）	SEGA	9800	JWIN95	RAC
	MAGIC：THE GATHERING	MEDIA QUEST	8800	JWIN95	TBL/RPG

STREET FAXER 2
LOCATION TEST EDITION

BY：FUKUDA

唔係全球最快，但係我哋都有得睇！

96年人氣作品《下級生》

SS版本ELF全力製作

真是天大的消息！在PC-9801推出了只有兩個月的超人氣電腦遊戲《下級生》，ELF現正宣佈會在SS上推出其家用版本，年齡層是18歲以上推獎，發售日及價格未定。《下級生》是由非量產公司ELF在96年6月推出的PC-9801遊戲，在推出首天幾小時已全部售清，這當然是曾經推出囊括銷量榜頭幾位的《同級生》2集、《龍騎士》4集及《遺作》等佳作的ELF，所給予玩家們信心的表現。究竟不以X指定推出的《下級生》會變成怎樣（因為今年10月1日起再無X指定的遊戲推出），這當然不是甚麼問題，事關《下級生》的玩法是有強烈《心跳回憶》的影子，玩者要在一年內追求到所認識的女孩，而筆者認為最有心思的設計是內藏事件極多，在同一事件中如果女孩對你的好感度不同就會有對白變化，在這精密的遊戲系統下就算沒有任何過激H畫面也是一隻值得期待的佳作。

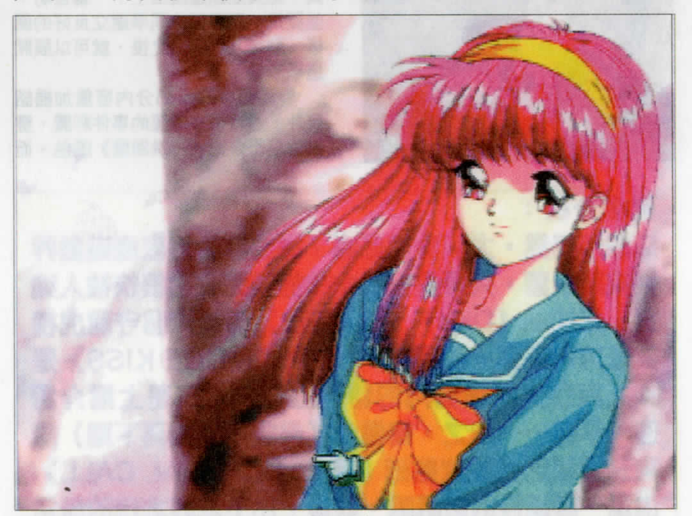


■《下級生》的女主角，眾人心目中的女神 結城瑞穗

《心跳回憶》主角藤崎詩織

將在秋季推出個人CD專集

KONAMI大受歡迎的戀愛SLG、剛推出SS版不久的《心跳回憶》，女主角藤崎詩織將會在今年秋天推出其個人CD專集，實行踏足藝能界，當然是由負責她的聲優金月真美代唱。KONAMI有關方面表示如果今次的計劃成功的話，就會將詩織放進電視劇、電影，甚至是替她接拍廣告，實行把她偶像化，就像先前出道的VR偶像伊達杏子一樣。說真的，本人就對經常掛着喪父樣子的藤崎詩織沒有興趣了，如果是虹野沙希或者是古式由加利還可以，當然如果ELF肯出杉本櫻子或是水野友美就更好了……



■相信「藤崎詩織旋風」快將席捲日本

SNK秋季2大最新遊戲速報

《侍魂4》與《風雲默示錄2》

先前本刊報道過SNK將會在11月推出其最新64-BIT業務用基板，同時會有3隻遊戲推出（格鬥、賽車、運動），現在有另一些關於她的新情報，就是SNK將會在11月推出人氣格鬥遊戲《侍魂》系列第4集及異種族格鬥《風雲默示錄2》。至於這兩隻遊戲是否以64-BIT形式推出，目前還未有確實資料，一收到進一步消息本刊便會立即報道。

網上遊戲機中心開發中

日本遊戲軟件生產商日本SYSCON公司，現正開發以INTERNET為媒介的網上遊戲機中心「假想GAME CENTRE」，生產商只需將附有通訊機能的遊戲，配合所對應的主機便可做到網上遊戲機中心的效果。在各款家用機中，SS將會推出對應MODEM的老虎機遊戲《VIRTUAL PARA》（暫稱），而電腦方面則有SLG《INTO THE BORDE》。至於收費方面，使用者需要付玩對應遊戲費、電話費與及INTERNET的接駁費，而這項「假想GAME CENTRE」是不收費的。究竟在那裏遲些會不會有格鬥遊戲或射擊遊戲玩呢？普及程度又會如何呢？

SS版《少年街霸2》專用JOYSTICK

在8月9日，ASCII公司將會推出一支名為「FIGHTER STICK X ZERO 2」的SS用控桿，單看名稱就知道是專門為《少年街霸2》而製的，而在盒面上是印了《ZERO 2》宣傳用插畫的，售價是3900日圓。

超新作大出血！

◆又是一單和ELF有關的事件，就是NEC INTERCHANNEL繼PC-FX版後，將會在SS推出《同級生2》，畫面的質素當然和《同級生if》一樣好，起碼是利用32000色來表達，不過會否像PS版那樣加入原創EVENT，就要遲些才知道了；發售日及價格未定。

◆SS版《REAL BOUT餓狼傳說》已延遲至9月20日才發售，相信是與宣傳策略有關，而SEGA亦顧及不想買《RB》而想玩較遲推出的《侍魂3》或《拳皇'96》的用戶，將會在今年秋天推出單獨RAM帶「擴張RAM CARTRIDGE」，售價5800日圓；另外PS版的《RB》現暫定於今秋發售。

◆製造《FEDA正義之紋章》的YANOMAN，暫定於今冬在PS推出《FEDA2》，故事背景還未清楚，售價未定。

◆日本SYSTEM SUPPLY將會推出一隻名為《變色龍小子CAMELION KID》的N64遊戲，玩法是普遍美版公式動作遊戲，從開發畫面所見多邊形數目好像不是太多，希望到正版推出時會改進一點吧；發售日及價格未定。

◆光榮的歷史SLG系列《三國志V》，繼98版、JWIN3.1版及JWIN95版後將會推出SS版，遊戲系統和電腦版相同，畫面比上集更美麗，喜歡玩《三國志》的人就不要錯過，9月27日發售，售價是9800日圓。另外，光榮在SS還會推出10月4日的《麻雀大會II SPECIAL》及在秋天推出的《太閣立志傳II》，售價分別是6800日圓和7800日圓，還有PS版的《水滸傳 天命之誓》，10月4日發售，賣5800日圓。

◆SEGA有幾隻備受矚目的作品暫定了發售日，分別有11月的以《V GOAL'96》為藍本的世界舞台足球遊戲《VICTORY GOAL~WORLDWIDE EDITION》，秋季的兩隻MODEM通訊對戰遊戲，棒球題材的《WORLD SERIES BASEBALL》(暫稱)以及去年尾推出的越野車改版《SEGA RALLY CHAMPIONSHIP PLUS》(暫稱)，還有12月的AM3人氣作《VIRTUAL ON》。

◆推出過數集大受歡迎超任足球遊戲《EXCITE STAGE》的EPOCH社，將會在今年12月推出暫定叫《J-LEAGUE SOCCER》的全新遊戲，會推出PS及SS版，單看名字大約會是《EXCITE STAGE》的改版，價格未定。

◆EPOCH社的PS遊戲《叮噹》會推出續篇，12月發售，價格未定。

兩件PS周邊商品情報

NAMCO將會在9月推出一支名為「NAMCO JOYSTICK」的PS專用搖桿，在設計上除了極考究重量感及手感外，還顧及用家設想利用了2米長的接駁線，相信NAMCO這次生產這搖桿是為了其3D多邊形格鬥遊戲《SOUL EDGE》做準備吧，售價是5800日圓。另外，以生產把家庭遊戲機接駁到電腦MONITOR顯示配件為名的電波新聞社，將會在8月尾推出專為PS設計的RGB輸出用配件「DISPL」(暫稱)，用者便可將它接駁起PS與電腦MONITOR，以高畫面質素的RGB輸出來玩PS遊戲，其售價為19800日圓。

◆BANPRESTO有來自雨宮慶太作品《ZEIRAM》的《ZEIRAMZONE》，即是女主角很像伊莉亞IRIA、又有以前阿許景琛畫《街霸》嗰陣頭幾期出場的「白怒火」那套特攝片，這隻PS遊戲是以ACT方式來推出的，暫定11月發售，價格未定。

◆剛推出不久的PS遊戲《卒業CROSSWORLD》將會由小學館在12月推出SS版，未買的玩家可以稍等一下，因相信可以用較合理的價錢買到，售價是5800日圓。

◆SUNSOFT繼《艾拔戰記外傳》後又有兩隻新開發中的GAME會在PS及SS上推出，第一隻是移植自PC-9801電腦版的戀愛育成SLG《PHOTO GENIC》，玩者的身分是一名攝影師，要在一年內替3名美少女拍攝照片，用來參加公開攝影比賽，而遊戲目的是要在過程中增進2人的感情；另一隻是仍未到港的有趣格鬥遊戲《WAKU WAKU 7》SS版，兩隻遊戲都是發售日及價格未定。

◆BANDAI的機械人培育遊戲《ZXE-D》，即是那隻隨碟附送可自由組合手腳機械人的遊戲，現將售價定為19800日圓，不過好像貴了一點(買部PS都係咁多錢咋)。此外，BANDAI還公佈會推出名為《新SD戰國傳 機動武者大戰》(暫稱)及《鬼太郎 被咀呪的肉製公仔》(暫稱)，發售日及價格未定。

◆VARIE有兩隻PS新作公佈，分別是一群女子高中生為了要奪回被搶走的NAGE像，而展開全面搜索的玩卡SRPG《NAGE LIBER》，及以取得7件遺跡秘寶為目的的大富翁式棋盤遊戲《秘寶王》，發售日及價格未定。

◆ATHENA將會為PS推出名為《PUKUN PA》的對戰PUZZLE GAME，玩者只要把3個相同顏色的圓球方塊拼在一起，便可將它們消去，是一隻不論畫面與玩法都和KONAMI的《PUZZLE蛋》系列大同小異的遊戲，9月預定發售，售價為4980日圓。

◆還有以下一堆新作，分別是TAKARA為兩架機種推出的《DX日本特急旅行GAME》，11月發售，5800日圓；ARC SYSTEM WORKS在97年推出的《GUILTY GEAR》，PS版與及SS版分別在5月和7月發售，5800日圓；JALECO明年的《GAME天國》，價格未定；SCE的PS戰略SLG《戰鬥國家一改》，預定今冬發售，價格未定。

街頭GAME霸王

文：威記

妳喺邊呀？我好掛住妳呀！妳係咪唔想見我呀～～？



ALAHA II 襲港（PART II）

大家近排有冇行機鋪？有冇發現在呢排週圍都多咗《STREET FIGHTER ALPHA II》呢？

近排小弟行機鋪，發現唔知點解，四圍都有《ALPHA II》玩。好似話葵芳「數字店」、「尖咀甘聲」、「同羅灣NAMCO」、「鵝頸的橋油器機成」等等，搞到好多機友都特登一嘗「一個畫面 八個阿隆」嘅快感。之不過，有好多機鋪都有一個怪現像，就係機面貼咗張紙話部機係ALPHA II ，但係部機就係《KOF 96》，唔知係咪《STREET FIGHTER CO 2》嘅受歡迎程度已經下降咗？（多餘問）

拳拳到肉 拳皇九十六（PART III）

話說呢個拳皇九六已經到港（8月1日），喺7月尾已經進行過試版，每位收六個大洋，但仍然有大把人玩。其壚冚情況有啲似「輸展」中嘅「夏天」攤位。不過據機鋪老細透露，《KOF 96》塊版比較貴，頭兩日來價要成八千大洋至有交易，搞到好多老細都唔係咁敢入咁多貨，所以頭幾日好多機鋪都只係有一千零一部咁多。之但係，當啲老細們見到隻GAME咁多人玩，咁就貴啲入貨都唔區啦！而家個市價大約係四千個大洋左右。

講番隻GAME，今期SNK將啲人物嘅飛行道具（俗稱波）大幅咁削減哂，搞到啲人冇波放，焗住埋身玩「爛仔交」。但係咁反而仲激，搞到大家唔可以再玩「遊擊戰法」。之不過，小弟就有一個問題，就係對付電腦要屈機唔難(詳情請睇攻略，此乃廣告），但係今期個大佬呀「山崎龍二神父」就真係好麻煩，好多時要靠TIME UP先贏到，有冇搞錯呀！另外，又好多謝喺「油器機成」班朋友嘅對戰示範，令我哋獲益良多，而佢哋又發現咗原來呀CLARK同大門五郎兩個同時撳BCD掣係會閃避，感激！

呢一班朋友，係喺《REAL BOUT 餓狼》時識嘅，雖然到家時仲未知佢哋叫乜名，但係我哋見到面都有打吓招呼同交流吓心得，我仲介紹咗指令魔人、喬丹、揩令魔人、XICO、HIGH令魔人同指令幽靈（好似好多人）俾佢哋識添！

老細有嘢講

嗰日同某機鋪老細傾開偈，喺佢處收到唔少料。首先就梗係話《KOF 96》賣得貴，但係佢話見六個大洋一局，每日都有九百幾個大洋收入，於是又入多一塊版，家陣佢個場就大機收五個大洋，細機就每位收四個大洋。

跟住佢又講到《KOF 96》個競猜比賽，佢話啲人唔係咁踴躍，啲參加表格冇乜人攞，咁我就即管喺度向大家呼籲一下，希望大家踴躍參加啦！

然之後，佢講到SEGA隻「孖叉FIGHTER 3」同佢嗰部專用41吋MON。據老細透露，個MON嘅解像度極高，好鬼正，但係個殼要成16萬個大洋（未計隻GAME），都幾甘，所以佢話好多行家都諗住將隻GAME改到可以用番普通MON。咁就係好事，起碼老細們唔會為咗賺番部MON嘅錢，要搞到收十蚊八蚊一局，到時真係搵鬼玩。況且，老細仲話，用番普通MON嘅畫面效果係同「東京番外皮」差唔多，咁小弟就放心好多。

之但係，老細有一個隱憂，就係話隻「孖叉FIGHTER 3」啲人物係靚咗，但係只係加咗兩個新人物咁多，佢驚啲機友玩個零月之後就唔多玩，好似《FIGHTING VIPERS》同「東京番外皮」咁。不過我諗都唔會嘅，至少到家陣都仲有機友玩緊「孖叉FIGHTER 2」，咁就即係話呢隻GAME係襟玩啦，如果隻3有番2咁好玩，咁呢隻GAME都唔會咁快冇人玩啦。呀老細你唔使咁擔心。

終於俾條魚走甩咗……

話說有日，有位機友喺「油器機成」玩釣魚機，點知呢位機友手痕，走鬼咗去扯條魚桿上半截個條幼幼的棒。條棒俾佢一扯，就咁扯斷咗條「魚絲」。於是乎，佢就咁扯壞咗部機，仲受到應得嘅「獎勵」，好似話俾人倒吊搲腳毛……所以各位機友玩呢部機時要小心點啊！

大眾踩單車郊野上……

有冇玩過PROP CYCLE呢隻人力單車GAME？小弟玩過幾鋪，發覺好舒暢，慢慢踩，前面又有涼風吹送，好似喺郊外踩單車郊遊嘅感覺……公價每位六個大洋，但係小弟多數會同小健健等人去「NAMCO娛樂公園」玩，雖然七個大洋一位，但係嗰個場有好多女生去，佢哋會過嚟圍觀添！嗰日仲俾我撞到呀靚靚姐姐「眼核」小姐。點知佢係同佢男友嚟。唉，又少個機會嘞！

死而不殭？！

近來行機鋪，俾小弟見到一個怪玩像，就係有啲機鋪會擺番個《SUPER STREET FIGHTER II TURBO》出嚟，小弟都有玩吓，啲機友又有玩吓。除咗好懷念之外，嗰次仲俾小弟喺「彎仔CITY」撞到兩位舊友，呀蘭文同LEMON，仲同佢哋一齊玩呢個《TURBO》版互挑添，真係好！不過，呢隻GAME又真係幾好玩嘅。

打麻雀呀？

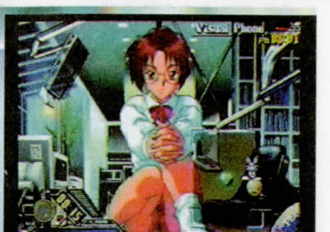
嗰日俾小弟喺某機鋪撞到老友「肥9」。佢話跟咗部麻雀機。我就問係邊部啦，原來佢係呢個「麻雀同級生」嘅FAN屎。於是乎，小弟就誘導佢去玩呢個麻雀聖龍傳說啦嘞。話說仲有一回，我同指令魔人落咗V8，見到一部冇人玩嘅聖龍傳說。正想話埋去玩，怎料呢個時候有位大叔行過，一望到個畫面就二話不說咁坐底入錢。都話呢隻GAME係近期佳作啦（尤其係班姐姐……）



無責任新GAME評壇

無責任編輯：J.J

期望可以做得更好



實在是一個很創新的設計，想不到現在的遊戲已經發展到了這種地步，那種可以和一個不停改變動作、表情的女孩子談話的感覺，是以往從未有過的！

三名女孩子的造形不錯，而她們和你通電話時的視覺效果亦有很多變化，代步會突然將面孔移到鏡頭前面、由香那種穿着短裙在鏡頭前轉完一個又一個的姿勢亦很抵死；可能是自己太貪心吧，總是略為覺得那種「對話」的感覺未夠，因為自己只是將一個又一個的「話題球」放出，對方便會自動說一些和那話題有關的話，雖然若在話題球加上配音會減低第一身進行遊戲的感覺，但最少可以較有一問一答的氣氛。

另一方面，在下覺得這遊戲的REALTIME系統仍有不足之處，既然遊戲裏的女孩子差不多都只有在晚上的數小時才在家中，那24小時的REALTIME便顯得很多餘。

說到底，在下其實是很希望這遊戲可以做到給自己安座家中一邊看漫畫一邊玩，然後突然會收到女孩子的電話，而自己亦可以不用如此限時限刻的去打電話找遊戲中的女孩子……期望會有一個做到以上效果的續篇推出！

機種：PLAYSTATION
製造商：PIONEER LDC
遊戲性質：SLG
價格：6800日圓
容量：CD-ROM × 2

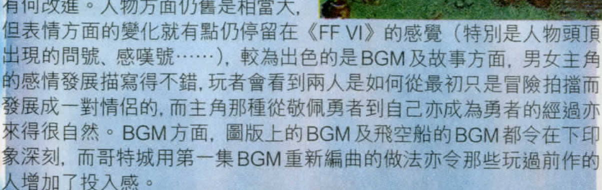
評分：

人物／機械：4分
畫面：3.8分
音樂／音效：3.5分
故事：------------
操作性：2.5分
投入度：3分
原創性：4.8分
難度：2.5分
平均分：3.44分

NOEL

無責任編輯：J.J

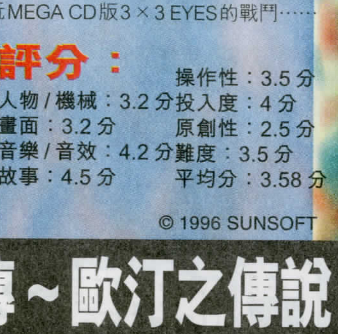
為何要LOAD 8秒碟？格鬥遊戲乎？



由於以前做《一族》時玩過這遊戲的第一作並做過攻略，所以是很想看看變成次世代機種版本後會有何改進。人物方面仍舊是相當大，但表情方面的變化就有點仍停留在《FF VI》的感覺（特別是人物頭頂出現的問號、感嘆號……），較為出色的是BGM及故事方面，男女主角的感情發展描寫得不錯，玩者會看到兩人是如何從最初只是冒險拍檔而發展成一對情侶的，而主角那種從敬佩勇者到自己亦成為勇者的經過亦來得很自然。BGM方面，圖版上的BGM及飛空船的BGM都令在下印象深刻，而哥特城用第一集BGM重新編曲的做法亦令那些玩過前作的人增加了投入感。

這遊戲最令在下不滿的只是那LOAD碟時間。為何進入戰鬥畫面和離開戰鬥畫面各需要8秒時間那麼多（這又不是格鬥遊戲）？這種LOAD碟時間，令在下想起當年玩MEGA CD版3×3 EYES的戰鬥……

機種：SATURN
製造商：SUNSOFT
遊戲性質：RPG
價格：6500日圓
容量：CD-ROM



評分：

人物／機械：3.2分
畫面：3.2分
音樂／音效：4.2分
故事：4.5分
操作性：3.5分
投入度：4分
原創性：2.5分
難度：3.5分
平均分：3.58分

艾拔戰記外傳～歐汀之傳說

無責任編輯：J.J

鳥山明人設＝肥婆一件！？

SQUARE在PS的第一隻遊戲，竟然是隻格鬥遊戲！當日知道這消息及看到開發中畫面後，便已經感到很意外。雖然遊戲中的人物甚少材質貼圖，看上去和《VF 1》差不多，但在動作方面就確是流暢得很，而且亦完全沒有「爆多邊形」的現象；系統方面，將上、下定為向畫面上下方移動、再另定一個跳躍掣後，達到了比《鬥神傳》更出色的真正立體戰鬥感覺，你可以在對手出招時橫移再從旁投摔，令戰鬥的變化增加了不少。

QUEST MODE是這遊戲另一個創新而出色的地方，那種以格鬥遊戲人物進行解謎式3D動作遊戲的意念，令人玩上去充滿着新鮮感，亦令這遊戲的耐玩度增加數倍。

這遊戲基本上是個不錯的遊戲，除了鳥山明所設計的人物——怎可能找個肥婆、阿伯來當遊戲角色的？假如找鳥山明當人設後亦只能有這種水準的話，不如省下這筆錢吧！

機種：PLAYSTATION
製造商：SQUARE
遊戲性質：FIG
價格：5800日圓
容量：CD-ROM

評分：

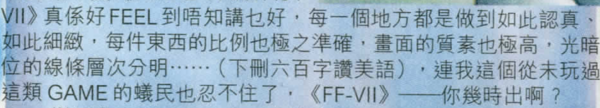
人物／機械：2分
畫面：3.5分
音樂／音效：3分
故事：------------
操作性：4分
投入度：4分
原創性：4.3分
難度：3.8分
平均分：3.51分

TOBAL NO.1

無責任發燒族長：李迪偉

咁正！唔買原裝GAME就笨啦！

未講此GAME之前，先講那隻免費的體驗版……唉！有無搞錯呀！點可以咁……「正」到命都唔要㗎！隻《FINAL FANTASY VII》真係好FEEL到唔知講乜好，每一個地方都是做到如此認真、如此細緻，每件東西的比例也極之準確，畫面的質素也極高，光暗位的線條層次分明……（下刪六百字讚美語），連我這個從未玩過這類GAME的蟻民也忍不住了，《FF-VII》——你幾時出啊？



說回《TOBAL NO.1》，由於我是鳥山明迷，所以我毫不考慮便買了本GAME，畫面很靚、很有卡通片的味道，人物的設定只可以說OK啦！而玩法也不俗、有少少似《VF 2》、少少似《鐵拳》、少少似《鬥神傳》（樣樣都有少少啦）！最初出招時是會有少少唔慣，睇下誰能做個全攻略篇吧！

反而那個QUEST MODE頗具趣味性，玩後更能學懂不少招式哩！

機種：PLAYSTATION
製造商：SQUARE
遊戲性質：FIG
價格：5800日圓
容量：CD-ROM

評分：

人物／機械：3.7分
畫面：4分
音樂／音效：3.8分
故事：——
操作性：3.6分
投入度：4.2分
原創性：4分
難度：3.7分
平均分：3.86分

TOBAL NO.1

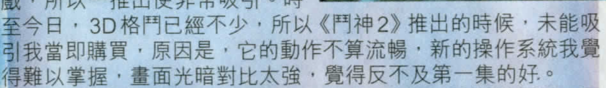
無責任新 GAME 評壇

鬥神傳 2 PLUS

無責任編輯：米奇

我再沒有理由説服自己買翻版貨了

《鬥神傳》的推出，是吸引我先買 PS 主機的主要原因，皆因那時沒沒有那麼多 3D 格鬥遊戲，所以一推出便非常吸引。時至今日，3D 格鬥已經不少，所以《鬥神 2》推出的時候，未能吸引我當即購買，原因是，它的動作不算流暢，新的操作系統我覺得難以掌握，畫面光暗對比太強，覺得反不及第一集的好。



最近不知SONY是不是因為被人告他有價格壟斷的關係，再版了一大堆舊GAME，而且大幅降價，其中《鬥神2》更是吸引，因為遊戲是經過改良，加入了新的操縱方式和所有人們加了新顏色，所以感覺上沒那麼「厄水」。當然，老實説，除了那少許改動之外，這遊戲和舊的根本沒有分別，不過，對於還未買這GAME的我來説，當然是一個吸引的選擇，起碼，我再沒有理由説服自己買翻版貨了。

機種：PLAYSTATION
製造商：TAKARA
遊戲性質：FIG
價格：2900 日圓
容量：CD-ROM

評分：

		操作性	2.5 分
人物 / 機械	3.5 分	投入度	2.8 分
畫面	3.5 分	原創性	3 分
音樂 / 音效	3.8 分	難度	3 分
故事	------------	平均分	3.15 分

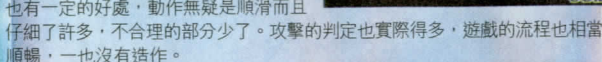
FIGHTING ILLUSION

無責任編輯：米奇

似乎適合大宴親朋多一點



這隻遊戲是 ARES 推薦我玩的，因為他在我們面前常提到協助這隻遊戲製作的正道會館是何等利害的格鬥權威，所以我也要親身見識一下。開GAME玩爆一次機之後，感覺和一般格戲大不相同，畢竟 MOTION CAPTURE 也有一定的好處，動作無疑是順滑而且仔細了許多，不合理的部分少了。攻擊的判定也實際得多，遊戲的流程也相當順暢，一也沒有造作。



我喜歡這遊戲中各人的姿態，真的相當傳神。即使面口「蝕埋一執」憑那個人的動態也可知道他出自何門何派，我覺得造得不好的，所而是所有人物被打低時起身的那套動作，真不知是不是那班好打的大人物不肯讓你記錄他們這類動作。操作方面非常之簡單，沒有煩人的按掣，很輕易就能出到特殊技，所以戰鬥的着眼點，就可以放回時間的掌握和出招的頻率，因為胡亂出招的話力度不足，根本傷不了人。

輕鬆打爆一次機之後，才知道一開機時原來 DEFAULT 是 EASY MODE，一旦打到 LV 3，才知遊戲一點也不易打。加上拳手育成的模式，看來也相當抵玩。不過我覺得，這隻遊戲似乎適合大宴親朋多一點。

機種：PLAYSTATION
製造商：XING
遊戲性質：FIG
價格：5800 日圓
容量：CD-ROM

評分：

		操作性	4.8 分
人物 / 機械	4 分	投入度	4 分
畫面	4 分	原創性	4 分
音樂 / 音效	4 分	難度	4 分
故事	------------	平均分	4.11 分

DEATH CRIMSON

無責任編輯：指令魔人

這是一隻極之好玩兼有極高水準的作品！！（三十年前……）



某日小弟見 ARES 開咗隻新嘅 SS 槍 GAME 出嚟玩，八八卦卦地走去睇睇，唔睇尤自可，一睇就眼都突埋！簡直無得彈！畫面清清楚楚（所有嘢形成一體），動作流暢（每一格都窒得十分之爽快），怪物設計持別（咁至叫做怪物㗎嘛）……

唯一可取之處就係哩間公司肯去嘗試，但俾GAME隻推出市面嗰個人真係要拉出去打靶！

呀！仲有一樣嘢就係隻GAME嘅難度真係十分之高，絕對值★★★★★！！

要我攞住支槍，睇住哩個畫面嚟玩而唔手震、眼花、頭暈及口吐白沫嘅都咪話易！！

機種：SEGA SATURN
製造商：ECOLE
遊戲性質：STG
價格：5800 日圓
容量：CD-ROM

評分：

		操作性	1 分
人物 / 機械	0.5 分	投入度	0 分
畫面	1 分	原創性	1.5 分
音樂 / 音效	0.3 分	難度	5 分
故事	——	平均分	1.3 分

WORLD HEROES PERPECT

無責任編輯 PUYU 神

比起先前的《餓狼傳説 3》好上了不知幾倍

老實説，筆者一向不喜歡《WORLD HEROES》這個系列的格鬥 GAME，無論是《WORLD HEROES》，《W.H.2》或是《W.H.2 JET》都是一樣；原因是覺得這 GAME 不好玩，畫面不夠漂亮，角色亦不夠吸引……

到了《W.H.PERPECT》，雖不是甚麼經典格鬥 GAME，但玩落後又覺得不錯，數作進步了很多，起碼可以玩得落手，而且那些「究極奧義」的確非常抵死，甚麼「秘密之花園」，「替天行道」等均是十分攪笑；玩過的朋友相信已是心知肚明吧！

回説今次的 SATURN 版，可説是十分成功。其動作很是暢順，和 NEO.GEO 版沒有兩樣，而 LOAD 碟也相當快，只是在揀人畫面中的大頭相減了幾張無傷大雅的菲林格數而已，比起先前的《餓狼傳説 3》好上了不知幾倍。

在此，筆者希望SS版的《REAL BOUT 餓狼傳説》不會令人失望吧！

機種：SATURN
製造商：SNK
售價：5800 日圓
遊戲性質：FIG
容量：CD-ROM

評分：

人物 / 機械	3 分	投入度	3.8 分
畫面	3.5 分	原創性	3.9 分
音樂 / 音效	3.2 分	難度	3.6 分
故事	——	平均分	3.53 分
操作性	3.7 分		



無責任新GAME評壇

OVER BLOOD

無責任編輯 ARES



進行遊戲時便必須有細密的心思

自《OVER BLOOD》推出後，不少人也以《生化危機》作比較，的確，連ARES最初也有此想法，不過在進行攻略後便不大認同了。以《生化危機》來說遊戲是比較着重動作方面，遊戲中玩者只要找齊過版的道具加上「愛與勇氣之ATTACK」便OK。但在《OVER BLOOD》中遊戲便較着重解謎性，遊戲中所有道具也是必要的（當然，你可以話自己玩時不用補體力及一槍也不開，故連子彈也不需要。），而且每個行動進行次序也是互相緊扣着，至於動作作方面而很簡單，除最後首領外便沒有甚麼難度可言，因此只要細心思考便可看出兩者的分別。

至於在遊戲本身方面，《OVER BLOOD》的故事橋段的確又是那老掉牙的鋪排，但玩者亦不期然投入了故事中，當中尤以最後發現神秘男子才是完全體時更震驚，因為之前從種種跡像看來也應是主角才是完全體（美莉姐姐都係咁諗㗎！）。而在進行方面，正如上文所說由於每個行動也是順序緊扣着，而且每個道具的使用及組合使用均有其合理的邏輯，故玩者進行時便必要有細密的心思，不然便會白白浪費寶貴時間，甚至無法前進，而這便是《OVER BLOOD》這遊戲的吸引之處。不過最令ARES不滿的便是在最後首領方面竟突兀地以動作畫面進行交待，令結局與遊戲的風格格格不入。

機種：PLAY STATION
製造商：RIVERHILL SOFT
遊戲性質：AVG
價格：5800日圓
容量：CD-ROM

評分：

人物/機械:2.5分	操作性:3.5分
畫面:3分	投入度:3分
音樂/音效:3分	原創性:2.5分
故事:2.5分	難度:2.5分
	平均分:2.8分

DEATH CRIMSON

無責任編輯 ARES



利害！於次世代中表現了紅白機的水準！！

如果你話這隻《DEATH CRIMSON》好玩兼正斗的話，請你不要在我面前出現，因為ARES可能會一鎚轟你埋牆兼將你斬成五件，在將你變成「超力電磁俠」後收埋你架「一號機」……老實講，最初從未看過《DEATH CRIMSON》的畫面，但由於是第一隻對應光線槍「媽叉根」的遊戲，所以都有些少憧憬，話哂第一件都會做得好好睇睇啲？誰知在實際開GAME後便開始了惡夢，首先畫面係一個紅白機水準畫面，跟着出現的敵人更令人「驚喜」，那令人發笑的程度可達五粒星，而最大劑的便是「媽叉根」的反應竟出奇地遲鈍，又或者ARES係新類型人，反應速度已超越了機體……總括而言，以ARES這類射擊迷在開GAME五分鐘後已戰鬥不能及放放棄了，利害！竟能於次世代中表現了紅白機的水準！！唉……如果要玩這隻GAME，倒不如疊埋心水等《媽叉COP 2》好過！又者好似ARES執筆前數分鐘般，玩爆隻《媽叉COP》嚟洗腦，以消除那些可怕的記憶……

機種：SEGA SATURN
製造商：ECOLE
遊戲性質：STG
價格：5800日圓
容量：CD-ROM

評分：

人物/ 機械:1分	操作性:1.5分
畫面:1分	投入度:1分
音樂/ 音效:1分	原創性:2.5分
故事:——	難度:1分
	平均分:1.3分

FIGHTING ILLUSION ~K-1 GRAND PRIX~

無責任編輯 ARES



格鬥迷的另類選擇

首先要賣賣廣告，ARES是曾學過空手道的，而級數是黑帶二段，基本上是一名武痴，因此當得悉《FIGHTING ILLUSION》推出便十分雀躍，加上原來此遊戲是由「K-1 GRAND PRIX」的創辦者《正道會館》監修，在這金漆招牌下ARES當然早已信服了這遊戲的可靠性。至於在資料中知道遊戲中的選手均是現役的「K-1」選手後便更興奮，因為當中八人便是現在世上最強的八人，而ANDY HUG更是96年冠軍，即現今世上最強的人，而且所屬流派更是空手道，此外人物動作均取自各選手的動作，故遊戲中各人也有其小動作及作戰風格。

至於在遊戲本身方面，由於動作是以取自真實選手，故不論是玩者所操控的人物或對手的每一個動作也十分細緻，有沒有空檔閃入攻擊，如何擊中或被擊中也可看得一清二楚，不像以往的格鬥遊戲般「閃光死」，不明不白便死去了，故可說是格鬥迷的另類選擇。此外，遊戲中玩者可自我培育一名選手參賽更令遊戲的耐力大增，而且爆機後的成功感比一般模式更強，這亦可說是遊戲的另一魅力所在。最後，值得一提的便是有人說此遊戲的難度不高，十分鐘左右便可爆機，不過只要看看OPTION便可發現原因，因為遊戲的SETTING是LEVEL 1的，當玩過最高難度後閣下便會知道甚麼是世界最強。

機種：PLAY STATION
製造商：XING
遊戲性質：FIG
價格：5800日圓
容量：CD-ROM

評分：

人物/ 機械:4分	操作性:4分
畫面:3分	投入度:3.5分
音樂/ 音效:2.5分	原創性:4分
故事:——	難度:4分
	平均分:3.6分

OVER BLOOD

無責任編輯：赤目黑龍



用拳頭好過用鎗

這一陣子真是AVG的天下，接二連三的AVG遊戲也能得到廣大玩家的歡迎，而且這些AVG的製作水準可以說是愈來愈高，不過，故事性方面則好像是有點兒停滯不前，使一些玩者不能夠提起太大的興趣去玩這些遊戲。《OVER BLOOD》這隻遊戲的故事性的確是單薄了少許，而且遊戲的長度實在是短得可憐，依ARES君所言，只要用兩個多小時便能完成這隻遊戲，可想而知這個遊戲是何等的短。不過，單以遊戲而言，這AVG的解謎方面的確是有一定的深度，而且要玩者花時間找的道具亦不少，所以，可玩性其實是相當高的；而人物方面，唔……主角個樣真是「有型」，不過那些怪物便有點兒「可愛」了，而且在戰鬥時真是用拳頭好過用鎗（最後的完全體除外），哈！人真是偉大。

機種：PLAY STATION
製造商：RIVERHILL SOFT
遊戲性質：AVG
價格：5800日圓
容量：CD-ROM

評分：

人物/機械:3.5分	操作性:2.5分
畫面:3分	投入度:3.5分
音樂/音效:3分	原創性:2.5分
故事:3分	難度:3.5分
	平均分:3.06



無責任新GAME評壇

古惑狼

無責任編輯：赤目黑龍



動作遊戲可以這樣好玩的

精采！實在是太精采了！想不到動作遊戲可以這樣好玩的，尤其是在「毫無干擾」的情況之下玩便更是令人非常的興奮。《古惑狼》這隻動作遊戲真是為美國遊戲爭回一口氣，因為這隻遊戲實在是太精采了，首先，這是一隻動作遊戲，以一直以來的多邊形遊戲而言，一定會有某程度上的「窒」，而且那多邊形一定會有「穿」的慘況出現，不過，這隻《古惑狼》卻能將以上的情況全部抽起，令遊戲可以非常暢順的進行。至於主角的古惑狼的造形更加是非常的抵死，單樣子已令人有非常好的印象，再加上動作生鬼，更加使遊戲的可玩性大增。不過這個遊戲也有其弱點的，那便是太過「寡」，變化不大，所以令其「耐玩性」減低了不少。雖然這短處令遊戲有了點兒的缺憾，不過，這隻《古惑狼》依然是一隻值得一玩的遊戲。

機種：PLAY STATION
製造商：UNIVERSAL INTERACTIVE STUDIOS
遊戲性質：ACT
價格：——
容量：CD-ROM

評分：

人物／機械：4分
畫面：4分
音樂／音效：4分
故事：——
操作性：3.5分
投入度：3.5分
原創性：2.5分
難度：2.5分
平均分：3.57

DEATH CRIMSON

無責任編輯：赤目黑龍



你有你玩，我有我窒

精采呀！真是非常的精采！這個的所謂精是指令人感到異常「絕望」的心情，一直以來，相信各位SATURN的用家也想快些見到第二隻用VIRTUAL GUN來玩的射擊遊戲，不過，這隻《DEATH CRIMSON》實在是令廣大的玩家太心痛了！回想起來，相信除了此GAME之外，也很難找到如此質素的遊戲了！首先是畫質，實在是粗得可憐，好像在玩以前的任天堂紅白機遊戲般（可能還要差）；而至於用VIRTUAL GUN方面，基本上是可以接受的，不過，速度方面又是慢得驚人，就好像黑龍話那些「窒窒通」一樣，一於你有你玩，我有我窒，真是一場人與機的耐力比拼哩！

機種：SEGA SATURN
製造商：ECOLE
遊戲性質：STG
價格：5800日圓
容量：CD-ROM

評分：

人物／機械：1.5分
畫面：1分
音樂／音效：1.5分
故事：——
操作性：1.5分
投入度：1.5分
原創性：1.5分
難度：1.5分
平均分：1.07

TOBAL NO.1

無責任編輯：龍騎士福田



身為PS機主的你又點可以唔買呢？

等了足足11年，才等到SQUARE推出首隻格鬥遊戲《TOBAL NO.1》，心情總是有點既喜亦驚，喜的地方是這間筆者一直給予極高評價的軟件生產商（要注意我並不是盲目追捧的啊！），終於藉充份的主觀條件（有數十部價值不菲的SGI高級圖像處理工作站在SQUARE LA加上大量專才）及客觀條件（PS的低調期）下，推出RPG和SLG以外的遊戲，而驚的是同期有很多競敵像《ZERO 2》、《RB餓狼》等推出，很擔心會被比下去，不過開GAME之後這些困擾便全部消失，事關在沒有鋪TEXTURE的高解像下，以1秒60格來表達的畫面是如此順暢的！操作感雖未至一流，但也可用中上級水準來形容了，而系統所着重的邊滾動作相比起有同樣構思的《鬥神傳》，起碼高幾班，再加上《FF7》的精采試玩版，試問身為PS機主的你又點可以唔買呢？（哈！我好似仲未買喎……等一出糧就即刻去入貨先！）

機種：PLAYSTATION
製造商：SQUARE
遊戲性質：FIG
價格：5800日圓
容量：CD-ROM

評分：

人物/機械：3.0分
畫面：4.0分
音樂/音效：3.5分
故事：2.0分
操作性：3.0分
投入度：3.5分
原創性：3.0分
難易度：3.0分
平均分：3.13分

少年街霸2

無責任編輯：龍騎士福田

以四百多元來說可算是物有所值

《少年街霸2》是繼《TOBAL》後同期推出的一隻格鬥遊戲，遊戲是怎樣也不再用我多廢唇舌，想看詳細資料朋友請看本刊內文報導（廣告）。可能有不少人會覺得角色經移植後縮小了不少，但我卻認為這是可以接受的地步，因為筆者一直強調「一隻遊戲好不好玩，並非單憑一、兩個論點去支持」，所以從整體上覺得今次的移植是相當成功的，起碼有很多在《ZERO 1》中出現的問題都已被改善過來（如讀碟速度），還有不俗的操作手感（當然不是指PS原裝手掣）及流暢度，以四百多元來說可算是物有所值了（但我還想看看SS版才決定買不買哩，嘻！）。

機種：PLAYSTATION
製造商：CAPCOM
遊戲性質：FIG
價格：5800日圓
容量：CD-ROM

評分：

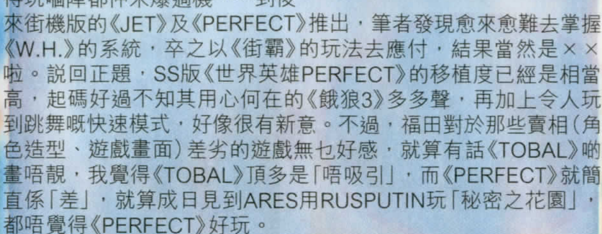
人物/機械：3.5分
畫面：3.5分
音樂/音效：4.0分
故事：2.5分
操作性：4.0分
投入度：3.5分
原創性：2.5分
難易度：2.5分
平均分：3.25分



無責任新GAME評壇

世界英雄 PERFECT

無責任編輯：龍騎士福田



唔覺得《PERFECT》好玩

記得當年ADK推出《世界英雄2》時，我可以第一鋪就打到最後大佬阿DIO那關，但係到無得玩嗰陣都仲未爆過機……到後來街機版的《JET》及《PERFECT》推出，筆者發現愈來愈難去掌握《W.H.》的系統，卒之以《街霸》的玩法去應付，結果當然是××啦。說回正題，SS版《世界英雄PERFECT》的移植度已經是相當高，起碼好過不知其用心何在的《餓狼3》多多聲，再加上令人玩到跳舞嘅快速模式，好像很有新意。不過，福田對於那些賣相(角色造型、遊戲畫面)差劣的遊戲無乜好感，就算有話《TOBAL》啲畫唔靚，我覺得《TOBAL》頂多是「唔吸引」，而《PERFECT》就簡直係「差」，就算成日見到ARES用RUSPUTIN玩「秘密之花園」，都唔覺得《PERFECT》好玩。

機種：SATURN
製造商：SNK
遊戲性質：FIG
價格：5800日圓
容量：CD-ROM

評分：

人物/機械:2.5分
畫面:2.5分
音樂/音效:2.5分
故事:2.0分
操作性:2.5分
投入度:2.5分
原創性:2.0分
難易度:1.5分
平均分:2.25分

TOBAL NO.1

無責任編輯：KAN



1秒60格之奧義！！

WELL，初初知道SQUARE會開發格鬥遊戲，心入面就起咗一個問題，就係「佢哋咕唔咕喋？！」之後再睇到啲開發中畫面，發覺真係有啲唔多妥，點解個畫面好似咁簡單咁嘅？！一來冇貼質地、二來啲多邊形數好似又唔係咁多……。之不過一玩過隻GAME之後，就發覺完全係兩回事，原來《TOBAL NO.1》入面所有人物嘅動作都非常、非常之咁流暢，而且仲好圓滑，玩者係冇可能見到有「窒」嘅情況出現嘅添。不過講到遊戲系統方面，我就覺得係「難學易精」嗰類。事關哩隻GAME嘅控制好與別不同，例如要撳掣嚟作跳躍指令嘅格鬥GAME，除咗哩隻《TOBAL NO.1》之外，都好難搵到第二隻咯。而且個DOWN攻擊又好鬼難用，玩咗咁耐都冇乜點用過，搞到好似冇乜用咁。不過當你玩慣咗之後，就會發覺原來哩隻GAME唔係咁難玩嘅，招式變化亦唔係咁大，所以玩多幾次就會好快上手。不過其實哩隻GAME蝦人玩嘅地方唔係喺普通格鬥嗰度，而係個QUEST MODE。不過咁樣反而覺得班遊戲設計者係花咗好多心機落去隻GAME度，而且難度都有番咁上下，絕對唔係一朝一夕可以被攻破嘅。(咁咪好囉，『襟』玩啲)總括嚟講，除咗覺得阿島山明叔叔啲人設行貨咗啲之外，整隻GAME都好滿意。

機種：PLAYSTATION
製造商：SQUARE
遊戲性質：FIG
價格：5800日圓
容量：CD-ROM

評分：

人物/機械:2.5分
畫面:3.9分
音樂/音效:2.8分
故事:------------
操作性:2.3分
投入度:2.8分
原創性:3.5分
難度:4.0分
平均分:3.11分

FINAL FANTASY VII 體驗版

無責任編輯：KAN



我要玩，玩FINAL FANTASY VII！！（完美版喎）

WELL，相信很多玩者買《TOBAL NO.1》這隻遊戲的部分原因，都是因為隨GAME附送這隻SQUARE遊戲之體驗版CD。不過當小弟玩過之後，就發覺SQUARE此舉非常聰明，因為當小弟玩過其《FINAL FANTASY VII》之體驗版後，就覺得非常吊癮，而且將此GAME之期望指數大大提高，還恨不得明天就是推出之日子。然而就以GAME本身而言，本人就覺得非常滿意，而且基本系統跟前作非常接近，令到我們這班有玩過前作之玩者有一定的投入感。說到遊戲本身，戰鬥畫面就已經有濃厚之電影感，再加上那些無與倫比的BGM，如果不是用大電視及HI-FI來玩就真是十分浪費。另外，玩了這麼久《FF》，那些召喚獸實在給我留下一個深刻之印象，無他，太美了，再加上使出時極具霸氣，令玩者之投入度大大增加。然而在今次之體驗版中已有一招召喚獸可被使用，唔，太利害啦，氣勢比超任版中所出現的不知還要強多少倍，實在令小弟欲罷不能。所以，我會很耐心的等，直至《FINAL FANTASY VII》推出為止。而且我也點害怕，害怕我一時喪心病狂，就算此GAME被炒至千多塊錢仍會怨念的將其買下……。

機種：PLAYSTATION
製造商：SQUARE
遊戲性質：RPG
價格：——
容量：CD-ROM

評分：

人物/機械:3.9分
畫面:4.8分
音樂/音效:4.7分
故事:故事未明，不願置評
操作性:3.9分
投入度:4.3分
原創性:4.3分
難度:4.0分
平均分:4.2分

STREET FIGHTER ZERO 2

無責任編輯：KAN



個OPENING播片嘅？！

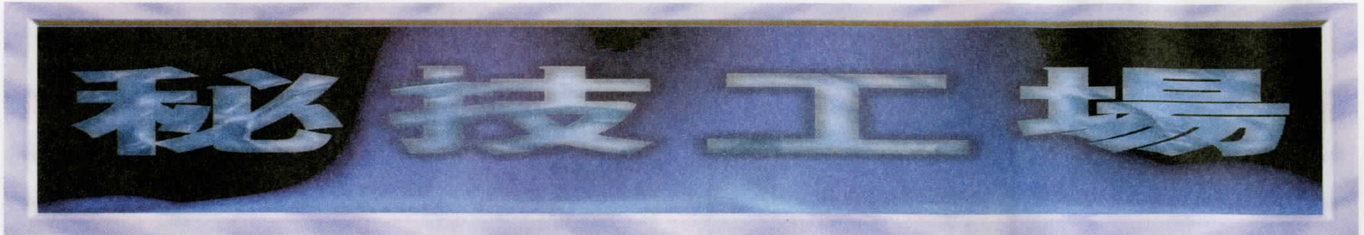
冇錯，個OPENING係播片嘅，唔係由部機即時計算出嚟。唔，以PLAYSTATION嘅實力，計算一個咁嘅OPENING唔係一件乜嘢難事嚟，咁點解仲要播片呢？係咪因為製作時間唔夠呢？！不過無論點樣都好，哩隻GAME嘅移植度相當高，速度夠，冇乜偷片，唔錯唔錯，之但係一啲都唔覺得驚喜，皆因哩啲已經係意料中事。不過諗番起，哩隻《STREET FIGHTER ZERO 2》可說係CAPCOM移植速度最高嘅一隻GAME咯(你估係《魔域戰士》咩)，無他嘅，因為佢哋要留番個年尾檔期出新嘅《STREET FIGHTER》嘛。咁樣都好嘅，以SNK而家嘅出GAME速度嚟講，CAPCOM都係到咗要急起直追嘅時侯咯。之但係，我都係等SATURN版出先買，當然啦，平啲嘛。

機種：PLAYSTATION
製造商：CAPCOM
遊戲性質：FIG
價格：5800日圓
容量：CD-ROM

評分：

人物/機械:3.6分
畫面:4.1分
音樂/音效:4.1分
故事:------------
操作性:3.2分
投入度:3.7分
原創性:3.2分
難度:4.2分
平均分:3.7分







縮水人格鬥！

遊戲：WORLD HEROS PERFECT
機種：SATURN

由街機移植至SATURN的《WORLD HEROS PERFECT》，有一項非常有趣的秘技，就是可以用縮小了的戰士互相比拚。

方法就是在正常玩法時，無論是設在甚麼難度，只需在選人畫面上一次過按下X，Y，Z掣或是X，Y，C掣選擇用的角色便可以用到縮小人。記着，是要一次過按下以上3個掣的，時間一定要準。

© SNK / ADK 1995



◆雙打也可以用這秘技

在選人畫面上一次過按下X，Y，Z掣或是X，Y，C掣選擇用的角色



◆在選人畫面中按下X，Y，Z掣選角色





◆有如小巫見大巫……



◆被選中的角色便會縮小

四級碎料4

選出特別的顏色

遊戲：WORLD HEROS PERFECT
機種：SATURN

在玩《WORLD HEROS PERFECT》時嫌角色的色顏色太小？只要用以下的秘技便可以選出新頻色了。

只要在選定角色後，在LOADING畫面時按着L掣和R掣不放，之後所選的角色便會變成其他顏色了。順帶一提，此秘技是可以「縮水人」秘技一起用的。

在LOADING畫面時按着L掣和R掣不放便行



◆在LOADING畫面時按着L掣和R掣不放



◆出來的顏色非比尋常



◆可以配合「縮水人」秘技一起用的

二級勁料2

將自機變為三島平八及PAUL

遊戲：3D鐵板陣
機種：街機

若不喜歡使用原來的戰機，那便可以用以下的秘技將其變成《鐵拳2》的三島平八及PAUL，十分有趣。

方法是在入錢後，按實←＋A＋B，再按START，直至那飛機變身為止。

入錢後，按實←＋A＋B，再按START，直至那飛機變身為止

提供者：GLA

一級碎料1

使用豪鬼

遊戲：SUPER PUZZLE FIGHTER II TURBO
機種：街機

在入錢後，於人物選擇畫面中至MORIGAN處（2P則要到FELICIA），按實START不放，再按↓←4次，最後按A或B便成（2P則是按實START不放，再按↓→4次，最後按A或B）。

提供者：GLA



使用新角色

遊戲：十項全能
機種：SATURN

想在SATURN的《十項全能》用這個新角色「萬吉」嗎？

先在「十種競技」中用任何一個角色取得8500分或以上，然後再在重新開始遊戲時按着X掣選擇遊戲模式，完來的日本選手「工藤」便會變成了「萬吉」，這樣便可以使用他了。

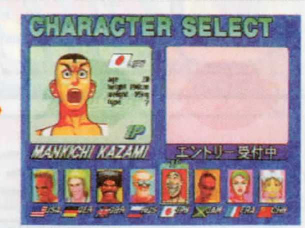
至於萬吉是何種類型？相信是萬能型吧。



先在「十種競技」中取得8500分或以上



在重新開始遊戲時按着X掣選擇遊戲模式



便可使用萬吉了



◆萬吉是萬能型



◆非常可愛的勝利POST



◆失敗POST也很過癮

一級猛料1

可以用3個相同角色組成一隊！

遊戲：THE KING OF FIGHTERS 95
機種：PLAYSTATION

提供者：郭文傑

這是一個非常厲害的秘技！

在PS版《THE KING OF FIGHTERS 95》中，原來是可以使用3個完全相同的角色組成一隊！即是說，閣下可以用3個不知火舞，3個金家藩，3個乜乜乜，3個物物物……當然可以用3個奧米加．胡高啦。

嘿，嘿，嘿，這還不是天無敵！

至於方法呢，首先在選人畫面中揀用「TEAM EDIT」，然後再按實START掣，再輸入4次「↑+○，→+□，←+×，↓+△」；不錯，一共是4次。這時便可以使相同人物組隊了。

不過，這個秘技是會隨着閣下GAME OVER而失效的，如果想在續機時再用，便要重新輸入指令了。在雙打方面，只要在亂入時按下相同的指令便可。



首先在選人畫面中揀用「TEAM EDIT」





成功了！



◆夢幻組合VS夢幻組合！


◆完全相同的陣容



◆勝利畫面也是3個相同的

四級碎料4

用白色的DHALSIM和VEGA

提供者：CLARK

遊戲：STREET FIGHTER ZERO 2
機種：PLAYSTATION

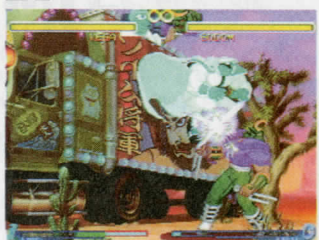
在TRAINING MODE中用DHALSIM或VEGA時，使用他們的隱身招，趁着他們臨消失前按START，去到MENU那裏再進入NORMAL MODE，那樣DHALSIM便會變為白色，而VEGA則變成淺籃色。

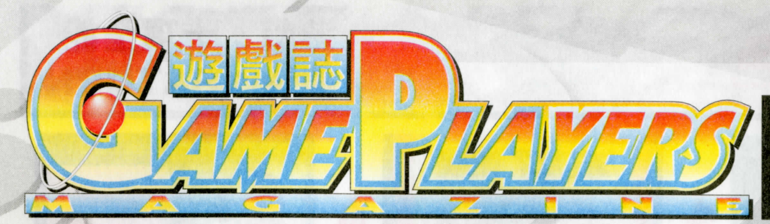

用他們的隱身招，趁着他們臨消失前按START

NORMAL MODE
RECORDING MODE
REPLAY
CHARACTER CHANGE
ACTION STAND CROUCH JUMP
SPEED NORMAL TURBO1 TURBO2
GAUGE LEVEL1 LEVEL2 LEVEL3

去到MENU那裏再進入NORMAL MODE


最後便成功了


◆淺籃色的VEGA很象幽靈



新GAME時間表

PLAY STATION

8月發售遊戲

日期	遊戲名稱	中文名稱	廠商	售價	類型
9日	FIGHTING ILLUSION~K-1グランプリ戦士~	FIGHTING ILLUSION	XING	5800日圓	FIG
	ストリートファイターZERO2	少年街霸2	CAPCOM	5800日圓	FIG
	CYBER SPEED	CYBER SPEED	GAGA COMM.	5800日圓	RAC
	七つ秘館	七間秘館	光榮	7800日圓	AVG
	マジック・ジョンソンとカリーム・ジャバーのスラムジャム'96	莊遜與渣巴之入樽'96	BMG VICTOR	4800日圓	SPTZ
	闘神伝2 plus	鬥神傳2 plus	TAKARA	2800日圓	FIG
23日	CREATURE SHOCK	CREATURE SHOCK	DATA EAST	5800日圓	STG
	スタジオP	動畫PUZZLE2	ARGENT	5800日圓	PUZ
	ポエド	詩	COCONUT JAPAN	5800日圓	ETC
	戦乱	戰亂	ANGEL	5800日圓	SLG
	出世麻雀 大接待	出世麻雀大接待	KING RECORD	5800日圓	TAB
	トーナメント リーダー	TOLAMENT LEADER	VICTOR ENTERTAINMENT	5800日圓	SPT
	提督の決断2	提督之決斷2	光榮	10800日圓	SLG
30日	ソニックウイングススペシャル	SONIC WINGS SPECIAL	MEDIA QUEST	6800日圓	STG
	にゃんとワンダフル	與貓十分好	BENPRESTO	4800日圓	SLG
	東亜プランSTGコレクションVOL.1	東亞PLAN射擊遊戲集VOL.1	BANPRESTO	5800日圓	SLG
	プロ麻雀 極PLUS	專業麻雀 極PLUS	ATHENA	4980日圓	TAB
	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	侍魂III斬紅郎無雙劍	SNK	5800日圓	FIG
	北斗の拳	北斗之拳	BANPRESTO	5800日圓	ACT
	るぷぷキューブルプ・さらだ	LUP CUBE	DATAM POLYSTAR	4800日圓	PUZ
	C1 CIRCUIT	C1 CIRCUIT	IMPACTS	5800日圓	RAC
	謎王	謎王	BANDAI VISUAL	5800日圓	ETC
	王宮の秘宝テンション	王宮之秘寶TENSION	VAP	5800日圓	RPG
	鋼鉄霊域(スティールダム)	鋼鐵靈域	TECNO SOFT	5800日圓	STG
	COOL BOARDDERS	COOL BOARDDERS	WARP SYSTEM	5800日圓	SPT
	アーサーとアスタロトの謎魔界村	謎魔界村	CAPCOM	5800日圓	PUZ
	ハイパーラリー	HYPER RALLY	HI-BEST ONE	5800日圓	RAC
	CRW/カウンター・レヴォリューション・ウォー	CRW 鎮暴特勤隊	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	SLG
	イエローブリックロード	黃磚路	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	AVG
	小島武雄・麻雀帝王	小島武雄之麻雀帝王	GAPS	5800日圓	TAB
下旬	風雲悟空伝	風雲悟空傳	SANTOS	2800日圓	FIG
	魔法少女ファンシ-COCO	魔法少女FANCY COCO	PA	5800日圓	ACT
8月	東京SHADOW	東京SHADOW	TAITO	8800日圓	AVG
	月下の棋士 王竜戦	月下之棋士 王龍戰	BANPRESTO	5800日圓	TAB

9月發售遊戲

日期	遊戲名稱	中文名稱	廠商	售價	類型
6日	ヴィクトリーゾーン2+SANKYO ASUKA同梱限定パック	VICTORY ZONE 2+SANKYO ASUKA限定PACK	SCE	8700日圓	ETC
13日	天地無用!登校無用	天地無用!登校無用	XING	6800日圓	AVG
	ジグソーアイランド~Japan Graffiti~	拼圖島~Japan Graffiti~	日本SOFTWARE	價格未定	PUZ
	ぽじっと	POSIT	PLAY AVENUE	3980日圓	PUZ
	必殺パチンコステーション	必殺彈珠機STATION	SUNSOFT	6800日圓	TAB
	英語の鉄人センター試験トライアル	英語之鐵人	SCE	價格未定	ETC
	ウイングコマンダーIII	銀河飛將III	EA VICTOR	7800日圓	SLG
	究極の倉庫番	究極之倉庫番	伊藤忠商事	5800日圓	PUZ
	ボトムオブザナイン~メジャーリーグヒーローズ~	BOTTOM OFTHE NIGHT	KANAMI	5800日圓	RPG
20日	ピンボールファンタジーデラックス	PINBALL FANTASY DELEUX	VAP	5800日圓	ETC
	DEATH WING	DEATH WING	CYBERTECH DESIGN	5800日圓	STG
	スターファイター3000	星際戰士3000	IMAGINEER	5800日圓	STG
	ストーンウォーカーズ	STONE WALKER	SUNSOFT	5800日圓	AVG
	スマッシュコート	SMASH COURT	NAMCO	5800日圓	SPT
	ヴィクトリーゾーン2	VICTORY ZONE 2	SCE	5800日圓	ETC
27日	IMAGEGUN & TFX Flight Maniac Set	IMAGEGUN & TFX Flight Maniac Set	IMAGEER	13800日圓	SLG
	ビルクラッシュ	BUILDING CRUSH	翔泳社	5800日圓	ETC
	黒ノ十三	黑之十三	TONKIN HOUSE	5800日圓	AVG
	パズル忍者あーちゃんのお絵かきロジック2~カラーもありますか~	繪畫邏輯2	SUN SOFT	4980日圓	PUZ
	拳聖~キング・オブ・ボクシング~	拳聖~KING OF BOXING~	VICTOR ENTERTAINMENT	5800日圓	SPT
	TFX	TFX	IMAGEER	7800日圓	SLG
	ギャロップレーサー	GALLOP RACER	TECMO	價格未定	SPT
	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	心跳回憶對戰PUZZLE蛋	KONAMI	5800日圓	PUZ
	ウェディングピーチドキドキお色直し	WEDDING PEACH心跳脫下婚紗	KSS	5800日圓	SLG
上旬	蛭子能収の大穴競艇	蛭子能收的大穴競艇	SETA	6800日圓	SPT
	テトリスプラス	俄羅斯方塊PLUS	JALECO	5800日圓	PUZ
中旬	パチンコ大好き	我愛彈珠機	SETA	5800日圓	TAB
	アイルトン・セナカートデュエル	冼拿CAR DUEL	CAPS	6800日圓	ETC
下旬	伝説のオウガバトル	皇家騎士團	ARTDINK	5800日圓	SLG
	女子高生の放課後…ぷくんパ	女子高生放課後…PUKUNPA	ATENA	4980日圓	ETC
	RETURN TO ZORK	回歸魔域	BANDAI VISION	6800日圓	STG
	ヒロイン・ドリーム	女主角之夢	MAP JAPAN	6800日圓	SLG
	POWER RANGERS PINBALL	新恐龍戰隊波子機	BANDAI	6800日圓	ETC
9月	すらいムしよう!	模擬史萊姆!	東北新社	5800日圓	SLG
	アイドル雀士スーチーパイII(Limited)	美少女雀士II(LIMITED)	JALECO	7800日圓	ETC
	炎の15種目アトランタオリンピック	亞特蘭大奧運會	COCONUT JAPAN	5800日圓	SPT
	釣りバカ日誌	釣魚傻瓜日誌	小學館PRODUCTION'	6800日圓	SPT
	TURF WIND'96~武豊サラブレッド育成ゲーム	武豐賽馬模擬遊戲	JALECO	6800日圓	SLG
	INTERNATIONAL MOTO-X	INTERNATIONAL MOTO-X	COCONUT JAPAN	5800日圓	RAC
	CITYBRAVO!	CITYBRAVO!	ALTRON	6800日圓	SLG
	アクチャーゴルフ	真實哥爾夫球	NAXAT	5800日圓	SPT
	コブラ・ザ・サイコガン	哥布拉魔幻槍	TAKARA	5800日圓	STG
	BIG HURTベースボール	BIG HURT棒球	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	SPT
	バーチャル飛龍の拳	VR飛龍之拳	CULTURN BRAIN	5800日圓	FIG
	MEGATUDO 2096	MEGATUDO 2096	BANPRESTO	價格未定	FIG
	RACINGROOVY	RACINGROOVY	MIZUKI	5800日圓	RAC
	DEEP SEA ADVENTURE~海底宮パンタラッサの謎~	DEEP SEA ADVENTURE	TAKARA	6800日圓	AVG
	マッハGO GO GO!	賽車小英豪	TOMY	5800日圓	RAC
	LEADING JOCKEY HIGHBRED	領先賽馬	HI BEST ONE	5800日圓	SPT
	ライズ オブ ロボット2	RISE OF ROBOT2	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	FIG
	くるくるもインクル おねがいおほしさま	KURU KURU TWINKLE	TOMY	5800日圓	PUZ
	続ぐっすんおよよ	續自殺仔	BANPRESTO	5800日圓	PUZ
	幻影闘技 SHADOW STRUGGLE	幻影鬥技SHADOW STRUGGLE	BANPRESTO	5800日圓	FIG
	SUPER CASINO SPECIAL	SUPER CASINO SPECIAL	COCONUT JAPAN	價格未定	TAB
	バーチャル・プロレスリング	VIRTUAL 摔角	ASMIK	5800日圓	SPT
	女神異聞録	女神異聞錄	ATLUS	價格未定	RPG
	MLB Pennant Race (仮称)	MLB Pennant Race (暫名)	SCE / Inter	5800日圓	SPT
	キッドクラウンのクレイジーチェイス2LOVE LOVEハニー争奪戦	小丑小子瘋狂追捕2	COCONNUT JAPAN	5800日圓	ACT
	にとうしんでん	Q版鬥神傳	TAKARA	5800日圓	FIG

10月發售遊戲

日期	遊戲名稱	中文名稱	廠商	售價	類型
4日	CRITICOM-ザ・クリティカルコンバット-	CRITICOM-THE CRITICAL COMBAT-	BIG東海	5800日圓	STG
	ウイニングポスト2プログラム'96	WINNING POST2 驪業程式'96	光榮	6800日圓	SLG
	あれ!も これ?も 桃太郎	這個又是!那個又是?桃太郎	SYSTEM SAKOMU	4800日圓	AVG
	FINALIST	FINALIST	GA GA COMMUNICATION	5800日圓	SLG
	スペクトラルタワー	PECTRUAL TOWER	IDEA FACTORY	價格未定	RPG
	水許伝 天命の誓い	水滸傳 天命之誓言	光榮	5800日圓	SLG
18日	バーチャルシミュレーションパチンコドリーム	VR模擬彈珠機	KONAMI	5800日圓	ETC
25日	Not Treasure Hunter	Not Treasure Hunter	ACTING ART	5800日圓	AVG
	ヴァンダルハーツ~失われた古代文明~	VANDAL HART~失落的古代文明~	KONAMI	5800日圓	ETC
	探偵神宮寺三郎~未知のルポ~(仮称)	偵探神宮寺三郎~未定之報導~(暫名)	DATA EAST	5800日圓	AVG
	GO2 PROFESSIONAL対局囲碁	GO2 PROFESSIONAL 對局圍棋	每日COMMUNICATIONS	6800日圓	ETC
	ズープ(仮称)	ZOUP(暫名)	MEDIAQUEST	4800日圓	ETC
上旬	NAP NAP	NAP NAP	GENTECH	價格未定	ETC
下旬	The Game of Proof	The Game of Proof	YUTAKA	5800日圓	TAB
10月	Air Assault	Air Assault	SCEI	5800日圓	STG
	THE DEEP~失われた深海~	THE DEEP~失去了的深海~	VARGIN INTERACTIVE	價格未定	AVG
	それゆけXココロジー	去吧!X心覊學	POLYGRAM	5800日圓	ETC
	本格4人打ち芸能人対局麻雀	真正4人打藝能人對戰麻雀	VIDEO SYSTEM	5800日圓	ETC
	ブレインデッド13	BRAIN DEAD13	COCONNUT JAPAN	6800日圓	ETC
	チエスマスター	CHESS MASKER	ALTO ON	6800日圓	TAB
	クレイジーワン	CRAZY ONE	EA VICTOR	5800日圓	STG

日期	遊戲名稱	中文名稱	廠商	價格	類型
	アサルトリグ	ASSAULT RIGS	EA VICTOR	5800日圓	ETC
	ショックウェーブオペレーション・ジャンプゲート	SHOCK WAVE OPERATION JUMPGATE	EA VICTOR	5800日圓	STG
	シエルショック	SHELL SHOCK	EA VICTOR	5800日圓	STG
	るろうに剣心 維新激闘編	浪客劍心 維新激鬥編	SCE	價格未定	ACT
	ワイルドアームズ	WILD ARMS	SCE	5800日圓	RPG
	オウバードフォースAUBIRDFORCE	ORBERT FORCE	BANDAI	6800日圓	SLG
	BLOODY BRIDE~いまどきのヴァンパイア~	BLOODY BRIDE	ATLUS	價格未定	SLG
	神髄・碁仙人（仮称）	神髓圍棋仙人	J・WING	價格未定	TAB
	サイキックフォース	超能力大戰	TAITO	價格未定	FIG
	黄昏のオード	黃昏之頌	TONKIN HOUSE	5800日圓	RPG
	シミュレーションズー	模擬動物園	SOFTBANK	5800日圓	SLG
	V-Tennis 2	V-Tennis 2	TONKIN HOUSE	5800日圓	SPT
	首領蜂	首領蜂	S.B.S	價格未定	STG
	爆れつハンター まあじゃんすぺしゃる	爆裂 HUNTER	BANPRESTO	5800日圓	AVG

11月發售遊戲

日期	遊戲名稱	中文名稱	廠商	價格	類型
1日	LULU	LULU	東北新社	4800日圓	SLG
	クーリースカンク	COOLIE SKUNK	VISIT	2800日圓	ACT
	アーク・ザ・ラッド2	ARC THE LAD 2	SCE	5800日圓	RPG
	X-COM未知なる侵略者	X-COM不知明的侵略者	SPECTRUM HOLLOWBITE JAPAN	5800日圓	SLG
15日	BIG CHALENGE GOLF	大挑戰哥爾夫球	VAP	5800日圓	SPT
	スーパーテニックチャレンジ（仮称）	超級技巧挑戰（暫名）	MEDIAQUEST	5800日圓	RAC
22日	ぱいるあっぷ・まーち	推積比賽	PROJECT YUNI	5800日圓	ETC
中旬	はるかぜ戦隊Vフォース	春風戰隊V FORCE	VING	5800日圓	ACT
下旬	GUNSHIP	GUNSHIP	MEDIAQUEST	5800日圓	STG
	聖刻1092 操兵伝	聖刻1092 操兵傳	YUTAKA	5800日圓	SLG
11月	DX日本特急旅行ゲーム	DX日本特急旅行遊戲	TAKARA	5800日圓	SLG
	ステークスウィナー~G1完全制覇への道~	STICK WINNER~G1完全制霸之道~	SAURUS	5800日圓	SPT
	超人学園ゴウカイザー	超人學園鋼帝王	URBAN PLANT	5800日圓	FIG
	WORMS	蚯蚓	I'MAX	5800日圓	ACT
	FIST	FIST	IMAGEER	價格未定	FIG
	ストリートレーサーデラックス	街頭賽車 DELEUX	UBI SOFT	價格未定	RAC
	BELTLOGGER 9	BELTLOGGER9	元氣	價格未定	SLG
	レベルアサルト2（仮称）	REBELASSAULT 2（暫名）	B.B.A.	5800日圓	STG
	同級生麻雀	同級生麻雀	YUMEDIA	6800日圓	TAB
	トランスポートタイクーン	RANSPORT TYCOON	伊藤忠商事	5800日圓	SLG
	新日本プロレスリング闘魂烈伝2	新日本職業摔角鬥魂烈傳2	TOMY	5800日圓	SPT
	バトルバグス	戰鬥蟲	BANTHA INTERNATIONAL 電腦工場	價格未定	FIG
	Love Game'S~わいわいテニス~	Love Game'S~刺激網球~	Tears	5800日圓	SPT
	金田一少年の事件簿（仮称）	金田一少年事件簿（暫名）	講談社	5800日圓	AVG
	ファーストクイーンIV	FIRST QUEEN 4	吳SOFTWARE工房	5800日圓	SLG
	ボールブレイザー（仮称）	BALL PLAYER	B.B.A.	5800日圓	PZU
	トゥルーラブストーリー	TRUTH LOVE STORY	ASUKI	價格未定	AVG
	ゼイラムゾーン	哉依男之空間	BANPRESTO	價格未定	AVG
	タイムボカンシリーズ ボカンと一発！ドロンボー	一發！TROMBONE	BANPRESTO	價格未定	TAB
	エターナル メロデイ	ETERNAL MELODIA	MEDIA WORKERS	價格未定	ETC
	AIRGRAVE	AIRGRAVE	SANTOS	價格未定	STG
	ブルーフォレスト物語 風の封印	藍色森林物語 風之封印	WRITE STAFF	價格未定	RPG

12月發售遊戲

日期	遊戲名稱	中文名稱	廠商	價格	類型
6日	あかずの間	不空房	VISIT	5800日圓	AVG
20日	TOP GUN:FIRE AT WILL	TOP GUN：FIRE ATWILL	SPECTRUM HOLLOWBITE JAPAN	5800日圓	STG
上旬	DIARY（仮称）	DIARY（暫名）	NEXUS INTER LACTO	價格未定	ACT
12月	ウルトラマンゼアス	超人西亞斯	東北新社	價格未定	ACT
	ドラえもん2（仮称）	叮噹2（暫名）	EPOCH社	價格未定	ACT
	Jリーグサッカー（仮称）	日本職業足球聯賽（暫名）	EPOCH社	價格未定	SPT
	ぷるるん！シェイプUPガール（仮称）	SHAPE UP GIRL（暫名）	J.WING	5800日圓	PUZ
	ありす イン サイバーランド	愛麗 IN CYBERLAND	GLAMS	5800日圓	ETC
	ダークフォース（仮称）	DARK FORCE（暫名）	B.B.A.	5800日圓	ACT
	ボディバイオニクス-驚異の小宇宙 人体-	無限生機	MEDIAQUEST	價格未定	SLG
	JTCC全日本ツーリングカー選手権	JTCC全日本房車選手權	BPS	5800日圓	RAC
	恐怖新聞	恐怖新聞	YUTAKA	5800日圓	AVG
	ファイナル ファンタジー VII	FINAL FANTASY VII	SQUARE	5800日圓	RPG
	STRESSLESS LESSON通称れすれす	STRESSLESS LESSON	MIXFIVE	價格未定	ETC
	NHL FACE OFF（仮称）	NHL FACE OFF	SCE / Inter	價格未定	SPT
	同級生2	同級生2	BANPRESTO	價格未定	AVG
	ドラゴンナイト4	龍騎士4	BANPRESTO	價格未定	AVG
	未踏峰へ挑戦 アルプス編	向未登之峰挑戰 阿爾卑斯山編	NET YOU	價格未定	SPT
	新 スーパーロボット大戦	新超級機械人大戰	BANPRESTO	價格未定	SLG

96年發售預定遊戲

日期	遊戲名稱	中文名稱	廠商	價格	類型
夏季	シルエットストーリーズ	剪美女	KANEKO	5800日圓	PUZ
	トンズラくん	頓斯拿君	SORASO	5800日圓	ETC
	らんま1/2バトル・ルネッサンス	亂馬1/2格鬥復興	小學館PRODUCTION	6800日圓	FIG
秋季	リアルバウト餓狼伝説	REAL BOUT 餓狼傳說	SNK	價格未定	FIG
	3D競馬育成シミュレーションゲーム	3D模擬賽馬育成遊戲	KONAMI	5800日圓	SLG
	厄痛~呪いのゲーム	厄痛 詛咒遊戲	IDEA FACTORY	5800日圓	ETC
	カオス コントロール	KHAOS CONTROL	VERSUS INTERLUGTYPE	3800日圓	RPG
	ローンソルシャー	LOAN SOLDIER	VERSUS INTERLUGTYPE	5800日圓	RPG
	RESCUE 24HOURS	RESCUE 24 HOURS	CSC.MEDIA	5800日圓	ACT
	アボなしギャルズおりんぽす	女子奧運會	HUMAN	5800日圓	SPT
	Odo Odo Oddity	Odo Odo Oddity	I.D.C.MEDIASTUDIO	5800日圓	RPG
	セクシ-パロデイウス	SEXY沙鍋曼蛇	KONAMI	4800日圓	STG
	ベルデセルバ戦記~翼の勲章	翼之勳章	SCE	價格未定	SLG
	X-MEN	X-MEN	CAPCOM	5800日圓	FIG
	フィッシュ・アイズ	FISHING EYES	PACK IN VIDEO	價格未定	SPT
	スーパーパンコレクション	射波波	CAPCOM	5800日圓	ACT
	デジクロ	DEGICLO	ATLUS	價格未定	STG
	クーロンズ・ゲート	九龍風水傳	SME	6800日圓	AVG
	ジョッキーゼロ	JOCKEY ZERO	RIGHT STAFF	價格未定	RAC
	ホタル	螢	PIONEER LCD	價格未定	RPG
	TECMO SUPER BOWL（仮称）	ECMO美式足球（暫名）	TECMO	價格未定	SPT
	Virtual Gallop 騎士道	Virtual Gallop 騎士道	SUNSOFT	6800日圓	SPT
	童夢の野望 F1GP NIPPONの挑戦（仮称）	童夢之野心（暫名）	OZ CULB	價格未定	RAC
	スピードキング	SPEED KING	KORAMI	5800日圓	RAC
	聖痕のジョカ	聖痕的祖卡	TAKARA	5800日圓	RPG
	結婚~MARRIAGE~	結婚	小學館PRODUCTION	6800日圓	SLG
	クライムクラッカーズ2	CRIME CRACKERS2	SCE	價格未定	ARPG
	ファンタステップ	FANTASTEP	JALECO	價格未定	AVG
	忍者じゃじゃ丸くん	忍者查查丸	JALECO	價格未定	ACT
	東方珍遊記	東方珍遊記	NAXAT	價格未定	AVG
	ぷよぷよ通	史萊姆方塊2	COMPILE	4800日圓	PUZ
	シムシティ2000	模擬城市2000	ARTDINK	價格未定	SLG
	CAT THE RIPPER	CAT THE RIPPER	TOKINHOUSE	5800日圓	ETC
	モンスターファーム	怪物農莊	TECMO	價格未定	SLG
	BASTARD!!虚ろなる神々の器	BASTARD!!	SETA	價格未定	RPG
	ウイングオーバー	WING OVER	PACK IN VIDEO	價格未定	STG
	エクスヒュームド	EXHUMDO	BGM VICTOR	價格未定	ETC
	ZXE-D（ゼクシード）	ZXE-D	BANDAI	19800日圓	FIG
	JEWELS OF THE ORACLE オラクルの宝石	神偷之寶石	SUNSOFT	5980日圓	RPG
	Mighty Hits	Mighty Hits	ALTON	價格未定	ACT
冬季	ロックマン8（仮称）	洛克人8（暫名）	CAPCOM	價格未定	ACT
	ブシドーブレード	武士道之刃	SQUARE	價格未定	FIG
	3Dウルトラピンボール	3D ULTRA PINBALL	SIERRA PIONEER	5800日圓	ETC
	ラグナキュール	RAGNACAL	SME	價格未定	AVG
	SUPER FOOTBALL CHAMP	SUPER FOOTBALL CHAMP	TAITO	5800日圓	SPT
	ひとつやふたつ…いつつや怪談	一・二…五個怪談	SYSTEMSAKOMU	4800日圓	AVG
	3Dベースボール	立體棒球	BGM VICTOR	價格未定	SPT
	レガシー・オブ・ケイン	LEGACY OF KAIN	BMG VICTOR	價格未定	RPG
	MELT	MELT	MAP JAPAN	價格未定	STG
	バーチャパチスロII（仮称）	VIRTUAL彈珠機2（暫名）	MAP JAPAN	價格未定	ETC
	ファイロ&クロード	菲亞羅與古羅頓	BMG VICTOR	價格未定	ACT
	グランド セフト オート	GRAND SEPT ODE	BMG VICTOR	價格未定	ETC
	クロック！（仮称）	CLOCK!（暫名）	MEDIAQUEST	5800日圓	AVG
	FEDA2	FEDA2	YANOMAN GAMES	價格未定	SRPG
	戦闘国家-改-	戰鬥國家－改－	SCE	價格未定	SLG
96年	サガ フロンテイア	SAGA FRONTIER	SQUARE	5800日圓	RPG
	真説サムライスピリッツ~武士道烈伝	真説侍魂~武士道烈傳	SNK	價格未定	RPG
	ナムコミュージアム VOL.4	NAMCO MUSEUM VOL.4	NAMCO	價格未定	ETC
	がんばれ！！ケイビくん デパートが占領されちゃった~の巻	努力吧！！某比 百貨公司被佔領之卷	TIME WANNER INTERACTIVE	價格未定	ACT
	海腹川背・旬	海腹川背 旬	XING ENTERTAINMENT	價格未定	ETC
	PAL~神犬伝説	PAL-神犬傳説-	東北新社	6800日圓	RPG
	がんばれ森川君2号	加油森川君2號	SCE	價格未定	ETC
	アルナムの翼~焼塵の空の彼方へ~	亞娜姆之翼	RIGHT STUFF	價格未定	RPG
	いがらしみきおのスカイゴルケット	SKY CORRUGATED	JOLTAN	價格未定	ACT
	ハイパーツアー	HYPER TOUR	3D	價格未定	ACT
	タイブレーク	TIE BREAK	BADE	價格未定	SPT
	ゼロヨンチャンプDOOZY-J	ZERO 4 CHAMP PLUS	MEDIA LINK	價格未定	RAC
	DYNAMITEKING	DYNAMITEKING	AICOM	價格未定	ACT
	悪魔城ドラキュラX~月下の夜想曲~	惡魔城X	KONAMI	價格未定	ACT
	火竜娘-柳判官-（男性版）	火龍娘-柳判官-（男性版）	GUST	價格未定	AVG
	ホームドクター（仮称）	家庭醫生（暫名）	SUCCESS	價格未定	ETC

パチンコ倶楽部	彈珠機俱樂部	I.S.C.	價格未定	ETC
ツインビーミラクル~不思議なベルの大陸~	兵蜂夢幻~不可思議的小鐘大陸	KONAMI	價格未定	RPG
火竜娘-高悠環-(女性版)	火龍娘-高悠環-(女性版)	GUST	價格未定	AVG
DEAR FRIENDS	DEAR FRIENDS	VISIAL ARTIST OFFICE	5800日圓	SLG
名探偵スチールウッド(仮称)	名偵探STEEL WOOD	IDEA FACTORY	5800日圓	AVG
攻殻機動隊GHOST in the SHELL	攻殼機動隊GHOST in the SHELL	SCE	價格未定	STG

97年發售預定遊戲

1月	ハークスアドベンチャ(仮称)	哈高斯之冒險(暫名)	B.B.A.	5800日圓	AVG
	TILK青い海から来た少女	TILK由藍色之海來的少女	T.G.L.	價格未定	AVG
2月	ガメラ 2000	加米拉 2000	DIGITAL FORNTIER	價格未定	STG
	NFL GAME DAY	NFL GAME DAY	SCE / Inter	價格未定	SPT
3月	ランニング ハイ	RUNNING HI	LEGS ENTERTAINMENT	價格未定	SPT
	イバラード(仮称)	依巴拉度(暫名)	SYSTEM SAKOMU	價格未定	ACT
5月	Guilty Gear	Guilty Gear	ARC SYSTEM EORKS	價格未定	ACT
97年春	ZERO DIVIDE 2	零式裝甲 2	ZOOM	價格未定	FIG
	ゲーム天国	遊戲天國	JALECO	價格未定	ETC
	爆走兄弟レッツ&ゴー 燃えろ!ミニ四駆バトル	爆走兄弟 迷你四驅戰	JALECO	價格未定	RAC
	ファイナルファンタジータクティクス	INAL FANTASY TACTICS	SQUARE	價格未定	SPRG
97年	タンク(仮称)	TANK(暫名)	BMG VICTOR	價格未定	STG
	スパイダー(仮称)	SPIDER(暫名)	BMG VICTOR	價格未定	ACT
	パンデモニアム	PANDEMONIUM	BMG VICTOR	價格未定	ETC

發售日未定遊戲

ハエ男のスターツアー(仮称)	蒼蠅人的星際之旅(暫名)	PITTY	價格未定	ACT
グリッドランナー	GREAT RUNNER	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	SPT
タイム コマンドー	TIME COMMANDO	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	ACT
ナノテックウォリアー	蘭洛狄戰士	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	RPG
フォトジェニック	拍照能手	SUNSOFT	價格未定	ETC
新SD戦国伝 機動武者大戦(仮称)	新SD戰國傳 機動武者大戰(暫名)	BANDAI	價格未定	SLG
ゲゲゲの鬼太郎 呪いの肉人形館(仮称)	鬼太郎 被咒的人形館(暫名)	BANDAI	價格未定	ACT
Nage Libre~螺旋の相剋~	Nage Libre~螺旋之相剋~	VARIA	價格未定	RPG
秘・宝・王-もうお前とは口きかん!!-	秘寶王	VARIA	價格未定	AVG
ドキドキプリティリーグ	心跳PRETTY LEAGUE	XING ENTERAINMENT	5800日圓	AVG
甲子園 V(仮称)	甲子園V(暫名)	魔法	價格未定	SPT
APACHEアパッチ(仮称)	阿柏其APACHE(暫名)	GUST	價格未定	STG
ハームフルパーク	HARMFUL PEAK	SKY THINK SYSTEM	5800日圓	ACT
RAYMAN 2(仮称)	RAYMAN2(暫名)	UBI SOFT	價格未定	ACT
ザウバー	沙奧巴	QUARE	價格未定	RPG
ダカール`97	達喀爾'97	エルコム	價格未定	RAC
里見の謎	里見之謎	SUNTECH JAPAN	5800日圓	ETC
マクロスデジタルミッションVF-X	超時空要塞DIGITAL MISSION VF-X	BANDAI VISION	6800日圓	STG
バーミン・キッズ	BRMING KIDS	EA VICTOR	6800日圓	PUZ
新リッジレーサー(仮称)	新RIDGE RACER(暫名)	NAMCO	價格未定	RAC
エースコンバット2(仮称)	ACE COMBAT(暫名)	NAMCO	價格未定	STG
ガンバレット(仮称)	GUN BLADE(暫名)	NAMCO	價格未定	STG
タイムクライシス(仮称)	TIME CRISIS(暫名)	NAMCO	價格未定	ETC
上海GREAT MOMENTS	上海GREAT MOMENTS	SUN SOFT	6500日圓	ETC
ディレクター(仮称)	DIRECTOR(暫名)	TONKIN HOUSE	價格未定	AVG
ツタンカーメンの遺言(仮称)	傳說圖面人的遺言(暫名)	WIZARD	價格未定	AVG
ソウルエッジ	SOUL EDGE	NAMCO	價格未定	FIG
ライアット スターズ	RIEACT STARS	HECT	價格未定	SRPG
THE HIVE WARS	THE HIVE WARS	KSS	6500日圓	STG
峠MAX最速ドリフトマスター	峠MAX最速越野車王	ATLUS	5800日圓	RAC
ゲームの達人 2	遊戲之達人2	SUNSOFT	5800日圓	ETC
実況おしゃべりパロディウスforever with me	實況沙鍋曼蛇forever with me	KONAMI	價格未定	STG
LIPROS(仮称)	LIPROS(暫名)	VISUAL ARTIST OFFICE	價格未定	AVG
ビューポイト	VIEW POINT	EA VICTOR	5800日圓	STG
アローン・イン・ザ・ダーク2	鬼屋魅影2	EA VICTOR	5800日圓	AVG
怪獣戦記	怪獸戰記	PRODUCE	價格未定	RPG
オメガブースト	OMEGA BOOST	SCE	價格未定	STG
レイ・トレーサー	RAY TRACER	TAITO	5800日圓	RAC
オーガリアン-亜人伝-(仮称)	亞人傳(暫名)	VISIAL ARTIST OFFICE	價格未定	RPG
ワンダラーズショック1950アメリカンドリームズ	1950美國夢	SCE	價格未定	ETC
RPGツクール(仮称)	RPG製作室(暫名)	ASCII	價格未定	ETC
BOUNTY ARMS	BOUNTY ARMS	DATAWEST	6800日圓	ACT
Max Racer	SUPER RACER(暫名)	BD	價格未定	RAC
ダービースタリオンPS(仮称)	打啤大賽馬PS(暫名)	ASCII	價格未定	SLG
バトルオブ……?(仮称)	BATTLE OF…?(暫名)	BANPRESTO	價格未定	SLG
バーチャル リモコン(ヘリポート)	VIRTUAL REMOTE CONTROL	3D	價格未定	SLG
カボール・スクリーン	CAEALL SCREEN	SCE	價格未定	ETC
THE TOWER	THE TOWER	OPENBOOK	6800日圓	SLG
FLY(仮称)	FLY(暫名)	MDB	價格未定	AVG
ソーラー・エクリプス(仮称)	SOLAR ECLIPSE(暫名)	BMG VICTOR	價格未定	STG
マジックカーペット	魔毯MAGIC CARPET	EA VICTOR	價格未定	STG
ARENA(仮称)	ARENA(暫名)	SOFTBANK	價格未定	RPG
ルパン三世カリオストロの城(仮称)	雷朋三世之加利賀圖城(暫名)	ASMIK	價格未定	AVG
プロ指南ウルトラ麻雀 兵	職業指南超級麻雀兵	CULTURE BRAIN	價格未定	ETC
棋太平	棋太平	SPS	價格未定	TAB
ウルトラ万馬券	ULTRA 萬馬券	CULTURE BRAIN	價格未定	ETC
ミッドランド~幻の王国(仮称)	MIDLAND~幻之王國(暫名)	未來SOFT	價格未定	RPG
アウトライブZERO	OUTLIVE ZERO	SUN SOFT	價格未定	ACT
さるかにハムぞう	猴子螃蟹火腿象	MEDIA WORKS	價格未定	PZG
機甲兵G-1(仮称)	機甲兵G-1	AKC 講談社	價格未定	STG
NHLパワープレイ'96(仮称)	NHL POWER PLAY'96(暫名)	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	SPT
スポット(仮称)	SPOT(暫名)	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	ACT
ブラックバス(仮称)	BLACK BASS(暫名)	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	SPT
ハイパー3Dピンボール	HYPER 3D PINBALL	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	TAB
装甲騎兵ボトムズ	裝甲騎兵	TAKARA	5800日圓	ACT
シュレディンガーの猫	祖尼迪卡之貓	TAKARA	5800日圓	AVG
ブレスオブファイアIII	龍之戰士III	CAPCOM	價格未定	RPG
マーヴルスーパーヒーローズ	MARVEL SUPER HEROS	CAPCOM	價格未定	FIG
ロックマンX4	洛克人X4	CAPCOM	價格未定	ACT
スターグラディエイター	星劍士	CAPCOM	價格未定	ACT
バイオハザード2(仮称)	BIO HAZARD 2(暫名)	CAPCOM	價格未定	AVG
クルクルパニック(仮称)	團團轉危機(暫名)	COOLKIDS	2800日圓	AVG
リフレイン ラブ~あなたに逢いたい	REFRAIN LOVE	RIVERHILL SOFT	價格未定	SLG
レイストーム	RAYSTORM	TAITO	價格未定	STG
イレブンス アワー	THE 11 HOUR~THE 7TH GUEST~	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	AVG
囲碁	圍棋	ASCII	6800日圓	TAB
3Dレミングス	3D旅鼠大冒險	SCEI	5800日圓	PZG
VIPER(仮称)	VIPER(暫名)	GAGA COMM.	5800日圓	STG
ハーミィホッパーヘッドのたまごDEパズル	HERMIE HOPPERHEAD蛋蛋方塊	SCE	價格未定	PUZ
プリンセスメーカーゆめみる妖精	美少女夢工場3	SCE	價格未定	SLG
ワールドマツゴルフ	WORLD MATCH GOLF	ZOOM X	5800日圓	SPT
JUMP KID(仮称)	JUMP KID(暫名)	NEW	價格未定	ACT
モンスターコレクション(仮称)	MOSTER COLLECTION(暫名)	TOKINHOUSE	價格未定	SLG
キング オブ パーラー	KING OF PARLOR	TEL 研究所	價格未定	SLG
QUANTUM GATE~悪夢の序章	QUANTUMGATE~惡魔的序章	GAGA COMM.	5800日圓	AVG
メイン・ローター(仮称)	MING ROTOR	F COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	STG
蜃気楼回廊	海市蜃樓回廊	PLAY STAGE	5800日圓	AVG
MVPベースボール `96	MVP棒球'96	DATA EAST	價格未定	SPT

SATURN

8月發售遊戲

9日	プレイボーイカラオケVOL.1(仮称)(18禁)	PLAYBOY卡拉OK VOL.1(暫名)(18禁)	VIC東海	5800日圓	ETC
	プレイボーイカラオケVOL.2(仮称)(18禁)	PLAYBOY卡拉OK VOL.2(暫名)(18禁)	VIC東海	5800日圓	ETC
	NIGHTRUTH(ナイトゥルース)	NIGHTRUTH	SONET	6800日圓	AVG
	レッスルマニア・ジ・アーケードゲーム	WRESTLE MANIA THE ARCADE GAME	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	SPT
	クロックワークス	CLOCKWORKS	德間書店	5800日圓	PZG
	サイバードール	CYBERDOLL	IMAX	6800日圓	RPG
	タイトーチェイスH.Q.プラスS.C.I	TAITO CHASE H.Q. PLUS S.C.I	TAITO	5800日圓	RAC
	デスクリムゾン	DEATH CRIMSON	SANTOS	5800日圓	STG
	同級生~if~	同級生~if~	NEC INTERCHANNEL	7800日圓	SLG
	神秘の世界 エルハザード	神秘之世界	PIONEER LDC	6900日圓	AVG
	マジック・ジョンソンとカリーム・ジャバーのスラムジャム'96	莊遜與渣巴之入樽'96	BMG VICTOR	4800日圓	SPT
	ワールドヒーローズパーフェクト	WORLD HEROES PERFECT	SNK	5800日圓	FIG
	新型くるりんPA!	爆彈方塊2	SKY THINK SYSTEM	4800日圓	PUZ
	GALJAN	GALJAN	童	6800日圓	STG
	真 女神転生デビルサマナ-スペシャル	真女神轉生DEVIAL SPECIAL BOX	ATLUS	7800日圓	RPG
	アルバ-ドオデッセイ外伝	LEGEND OF ELDEAN	SUNSOFT	6500日圓	RPG
23日	トーナメント・リーダー	聯賽領先者	VICTOR ENTERMENT	6800日圓	SPT
	駿才-競馬データSTABLE-	駿才	NAXAT	8800日圓	SPT
	3D Limmings	3D Limmings	IMAGINEER	6800日圓	SLG
	本格プロ麻雀徹萬スペシャル	本格職業麻雀徹萬SPECIAL	NAXAT	5800日圓	TAB
	ジャパン スーパー バス クラシック96	JAPAN SUPER BUS CLASSIC 96	NAXAT	6800日圓	ETC
30日	ダークセイバー	DARK SABER	CLIMAX	5800日圓	ACT
	プラドルDISC Vol.2山内美紀	偶像DISC Vol.2山內美紀	SADA SOFT	3000日圓	ETC
	湾岸デッドヒート+リアルアレンジ	灣岸DEADHEAT+真實調校	PACK IN VIDEO	6800日圓	RAC

	DESTRUCTION DERBY	DESTRUCTION DERBY	SOFTBANK	5800 日圓	RAC
	アーサーとアスタロトの謎魔界村	謎魔界村	CAPCOM	5800 日圓	PUZ
	イエローブリックロード	黃磚路	ACCLAIM JAPAN	5800 日圓	AVG
	エイリアン　トリロジー	ALIEN TRILOGY	ACCLAIM JAPAN	5800 日圓	STG
	オリンピックサッカー	奧運足球	COCONUT JAPAN	5800 日圓	SPT
	STRIKER`96	STRIKER'96	ACCLAIM JAPAN	5800 日圓	SPT
	ファイティング　バイパーズ	FIGHTING VIPERS	SEGA	6800 日圓	STG
	マジカルドロップ2	MAGICAL DROPS 2	SEGA	5800 日圓	PUZ
下旬	テトリスプラス	俄羅斯方塊 PLUS	JALECO	5800 日圓	PUZ
8月	アースワームジム2	蚯引占姆 2	TAKARA	5800 日圓	ACT
	特捜機動隊ジェイスワット	特捜機動隊 J.SWAT	BANPREASTO	5800 日圓	ACT

9 月發售遊戲

6日	天地を喰らうII～赤壁の戦	吞食天地 II 赤壁之戰	CAPCOM	5800 日圓	ACT
	鋼鉄霊域～スティールダム～	鋼鐵靈域	TECNO SOFT	5800 日圓	STG
	鋼鉄霊域～スティールダム～（対戦ケーブル付き）	鋼鐵靈域（付對戰線）	TECNO SOFT	6800 日圓	STG
	アクチャーゴルフ	真實哥爾夫球	NAXAT	5800 日圓	SPT
	ハ-トビ-ト　スクランブル	SCRAMBLE	IMAGINEER	6800 日圓	STG
13日	エンジェルパラダイス Vol.2吉野公佳	天使樂園 Vol.2 吉野公佳	SAMMY	5800 日圓	ETC
	めざせアイドルスター夏色メモリーズ麻雀編	偶像明星 麻雀編	Shar Rock	6800 日圓	TAB
	ポリスノーツ	POLICENAUTS	KONAMI	6800 日圓	AVG
	ウルトラマン図鑑	超人圖鑑	講談社	5800 日圓	ETC
	ラングリッサーIIIスペシャルパッケージ	夢幻模擬戰 III 特別版	NCS	6200 日圓	SRPG
14日	ストリートファイターZERO2	少年街霸 2	CAPCOM	5800 日圓	FIG
20日	リアルボウト餓狼伝説	REAL BOUT 餓狼傳説	SNK	8800 日圓	FIG
	スターファイター3000	STAR FIGHTER 3000	IMAGINEER	價格未定	STG
	SEGA AGES/アウトラン	SEGA AGES/OUT RUN	SEGA	3800 日圓	RAC
27日	南の島にブタがいた	南島有隻豬	SCORA	5800 日圓	ETC
	麻雀姉妹若草物語	麻雀四千金	NAXAT	價格未定	TAB
	ギャルズパニッウSS	少女危機 SS	毎日 COMMUNICATION	6300 日圓	AVG
	フォンテッドカジノ（18禁）	HAUNTED CASINO	SOCIATOR 代官山	7900 日圓	TAB
	平和パチンコ総進撃（仮称）	平和彈珠機總進擊（暫名）	NAXAT	5800 日圓	ETC
	SEGA AGES/アフターバーナーII	SEGA AGES/AFTER BURNER II	SEGA	3800 日圓	STG
	サクラ大戦	櫻大戰	SEGA	價格未定	SLG
	プラドルDISC Vol..3大島朱美	偶像 DISC Vol.3 大島朱美	SADA SOFT	3000 日圓	ETC
	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	心跳回憶對戰 PUZZLE 蛋	KONAMI	5800 日圓	PUZ
中旬	グッドアイランドカフェ飯島愛	GOOD ISLAND 飯島愛	INNER BRAIN	5000 日圓	ETC
下旬	女子高生の放課後…ぷくんパ	女子高生放課後之…PUKUNPA	ATHENA	4800 日圓	PUZ
	機動戦士ガンダム外伝（仮称）	機動戰士高達外傳（暫名）	BANDAI	4800 日圓	ACT
9月	TURF WIND'96～武豊サラブレッド育成ゲーム	武豐賽馬模擬遊戲	JALECO	6800 日圓	SLG
	伝説のオウカバトル	皇家騎士團	RIVERHILL SOFT	價格未定	SLG
	エターナル　メロテイ	ETERNAL MELODIA	MEDIA WORKERS	價格未定	ETC
	闘神伝URA	鬥神傳 URA	TAKARA	5800 日圓	FIG
	アクチャーサッカー	真實足球	NAXAT	5800 日圓	SOC
	東京立身出世伝	東京立身出世傳	NAXAT	5800 日圓	ADV
	IRON MAN/XO	IRON MAN/XO	ACCLAIM JAPAN	5800 日圓	ACT
	サンダーフォースゴルードパック1	THUNDERFORCE GOLD PACK 1	TECNO SOFT	5800 日圓	STG
	三国志V	三國志 V	光榮	9800 日圓	SLG

10 月發售遊戲

4日	ウイニングポスト2　プログラム' 96	WINNING POST 2	光榮	6800 日圓	SLG
	カオスコントロールリミッス	CHAOS CONTROL REMIX	VIRGIN INTERACTIVE	4800 日圓	STG
5日	GAME WARE Vol. 3	GAME WARE 3 號	GENERAL ENTERTAINMENT	1980 日圓	ETC
25日	ズープ(仮称)	ZOUP（暫名）	MEDIAQUEST	4800 日圓	ETC
	探偵神宮寺三郎～未完のルポ～（仮称）	偵探神宮寺三郎～未完之報導～（暫名）	DATAEAST	5800 日圓	AVG
	マスター・オブ・モンスターズ　ネオ・ジェネレーション	怪獸王　新世紀	東芝 EMI	價格未定	FIG
下旬	3Dウルトラピンボール	3D ULTRA PINBALL	SIERRA PIONEER	5800 日圓	SPT
	プラドルDISC Vol..4コスプレーヤーズ	偶像 DISC Vol.4 模仿者	SADA SOFT	3000 日圓	ETC
	風水先生	風水先生	HAMLET	5800 日圓	SLG
10月	炎の15種目　アトランタオリンピック	炎之１５項奧運會	COCONATJAPAN	價格未定	SPT
	リグロード　サーガ2	RIGLOAR SAGA 2	SEGA	價格未定	SRPG
	本格4人打ち芸能人対局麻雀	真正４人打藝能人對局麻雀	VIDEO SYSTEM	7800 日圓	ETC
	怪盗セイント・テール	怪盜 SAINT　TAIL	TOMY	6800 日圓	AVG
	ブレインデッド 13	BRAIN DEAD13	SOFTVISION INTETRNATIONAL	價格未定	ETC
	ぱにくっちゃん	緊張小子	IMAGINEER	價格未定	PUZ
	SHELL SHOCK	SHELL SHOCK	EA VICTOR	5800 日圓	STG
	BATSUGUN	BATSUGUN	BANPRESTO	價格未定	STG
	MARICA～真実の世界	MARICA 真實的世界	VICTOR ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
	サンダーフォースゴルードパック2	THUNDERFORCE GOLD PACK 2	TECNO SOFT	5800 日圓	STG
	TRY RUSH DEPPY	TRY RUSH DEPPY	日本 CREATE	價格未定	ACT

11 月發售遊戲

1日	LULU	LULU	SEGA	4800 日圓	ETC
下旬	麻雀青天井	麻雀青天井	毎日 COMMUNICATIONS	價格未定	TAB
	対局将棋 極II	對局將棋 極 II	毎日 COMMUNICATION	6800 日圓	TAB
11月	大運動会	大運動會	INCREMENT P	價格未定	SPT
	WORMS	WORMS	I'MAX	5800 日圓	ACT
	ステークスウィナー～ G1 完全制覇への道～	STICK WINNER~G1 完全制霸之道～	SAURUS	5800 日圓	SPT
	DX日本特急旅行ゲーム	DX 日本特急旅行遊戲	TAKARA	5800 日圓	SLG
	ビクトリーゴール～ワールドワイド　エディション～	VICTORY ZONE WORLD WIDE EDITION	SEGA	5800 日圓	ETC
	FIST	FIST	IMAGEER	6800 日圓	FIG
	ストリートレーサーデラックス	街頭賽車 DELEUX	UBI SOFT	價格未定	RAC
	出世麻雀大接待	出世麻雀大接待	KING RECORD	5800 日圓	ETC
	真髄・碁仙人（仮称）	真髓・圍棋仙人（暫名）	J.WING	價格未定	ETC
	SEGA AGES/廊下にイチダントアール	SEGA AGES/廊下 PUZZLE AND ACTION	SEGA	4800 日圓	PUZ
	月下の棋士　王竜編	月下之棋士王龍編	BANPRESTO	價格未定	TAB
	プラドルDISC Vol..5レースクイーン	偶像 DISC Vol.5RACE QUEEN 1	SADA SOFT	3000 日圓	ETC

12 月發售遊戲

上旬	DIARY（仮称）	DIARY（暫名）	NEXUS INTER LACTO	價格未定	ACT
12月	Jリーグサッカー（仮称）	日本職業足球聯賽（暫名）	EPOCH 社	價格未定	SPT
	ドラゴンマスターシルク	DRAGON MASTER SILK	DATAM POLYSTAR	6800 日圓	RPG
	エネミー・ゼロ	ENEMY ZERO	WARP	6800 日圓	AVG
	重装機兵レイノス2	重裝機兵 LEYNOS 2	NCS	價格未定	ACT
	テトリスS	俄羅斯方塊 S	BPS	5800 日圓	PUZ
	超時空要塞マクロス愛おぼえていますか	超時空要塞 可有記起愛	BANDAI VISION	價格未定	ETC
	太平洋の嵐2	太平洋之風暴 2	IMAGINEER	價格未定	SLG

96 年發售預定遊戲

秋季	太閤立志伝II	太閤立志傳 II	光榮	7800 日圓	SLG
	大江戸ルネッサンス	大江戶文藝復興運動	PACK IN VIDEO	價格未定	SLG
	はいぱぁセキュリティズS	超級守衛 S	PACK IN VIDEO	價格未定	ACT
	ファンタステップ	FANTASTEP	JALECO	價格未定	AVG
	セガラリー・チャンピオンシップPLUS（仮称）	SEGA RALLY CHAMPIONSHIP PLUS（暫名）	SEGA	價格未定	RAC
	ワールドシリーズベースボール（仮称）	世界系列棒球（暫名）	SEGA	價格未定	SPT
	きゅわんぶらあ自己中心派トーキョーマージャンランド	自己中心派 心跳麻雀園地	GAME ARTS	6800 日圓	ETC
	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	侍魂 III 斬紅郎無雙劍	SNK	價格未定	FIG
	ルナ・シルバースター ストーリー	LUNAR SILVER STAR STORY	角川書店	6800 日圓	RPG
	スーパーパンコレクイション	射波波	CAPCOM	5800 日圓	ACT
	MIGHTY HITS	MIGHTY HITS	ARUTORON	5800 日圓	RPG
	セクシーバロデイウス	SEXY 沙鍋曼蛇	KONAMI	4800 日圓	STG
	麻雀大会II Special	麻雀大會 II Special	光榮	6800 日圓	ETC
	デジトルピンボールネクロノミコン	DIGITAL PINBALL	MERDUCK	價格未定	ETC
	紫炎龍（仮称）	紫炎龍（暫名）	童	價格未定	STG
	FARADOON THE LEGEND OF DRAGON CASTLE	FARADOON 龍城傳	PIONEER LDC	價格未定	ARPG
	美少女戦士セーラームーンSuperS 真・主役争奪戦Plus（仮称）	美少女戰士 S 真主角爭奪戰 Plus（暫名）	ANGEL	價格未定	FIG
	TECMO SUPER BOWL（仮称）	TECMO SUPER BOWL	TECMO	價格未定	SPT
	エアーズアドベンチャー	AIRS ADVANTURE	GAME STUDIO	價格未定	AVG
	忍者じゃじゃ丸くん	忍者查查丸	JALECO	價格未定	ACT
	エクスヒュームド	EXHUMDO	BGM VICTOR	價格未定	ETC
	心霊呪殺師太郎丸	心靈咒殺師太郎丸	時代華納 INTERACTIVE	價格未定	ACT
	JEWELS OF THE ORACLEオラクルの宝石	神偷之寶石	SUN SOFT	5980 日圓	RPG
	パップ.ブリーダー	PUP BREEDER	SIGH MATE	5800 日圓	SLG
	アボなしキャルズ　おりんぼす	女子奧運會	SANSOFT	5800 日圓	STG
冬季	ロックマン8	洛克人８（暫名）	CAPCOM	價格未定	ACT
	ウルトラマン　光の巨人伝説	超人 光之巨人傳説	BANDAI	價格未定	ACT
	バーチャパチスロII	VIRTUAL 彈珠機	MAP JAPAN	價格未定	ETC
	ファイロ&クロード	菲亞羅與古羅頓	BMG VICTOR	價格未定	ACT
	グランド　セフト　オート	GRAND SEPT ODE	BMG VICTOR	價格未定	ETC
	タクティクスオウガ	皇家騎士團 2	RIVERHILL SOFT	價格未定	SLG
	銀河英雄伝説	銀河英雄傳説	德間書店	價格未定	SLG
	3Dベースボール	3D 棒球	BMG VICTOR	價格未定	SPT
	レガシー・オブ・ケイン	LEGACY OF KAIN	BMG VICTOR	價格未定	PRG
	機動戦士ガンダム外伝2蒼を受け者	機動戰士高達外傳 2 蒼之繼承者	BANDAI	4800 日圓	ACT
96年	卒業クロスワールド	卒業 CROSS WORLD	小學館 PRODUCTION	5800 日圓	SLG
	電脳戦機バーチャロン	電腦戰機 VIRTUAL ON	SEGA	價格未定	STG
	真説サムライスピリッツ～武士道烈伝	侍魂 III ～武士道烈傳	SNK	價格未定	FIG
	デイトナUSAリミックス（仮称）	DAYTONA USA REMIX（暫名）	SEGA	價格未定	RAC

RANSA-恋鎖- (限定版)	RENSA-戀鎖-(限定版)	SINGLE LIGHT	8800 日圓	SLG
RANSA-恋鎖-	RENSA-戀鎖-	SINGLE LIGHT	5800 日圓	SLG
天外魔境外伝　第四の黙示録	天外魔境外傳第四默示錄	HUDSON	價格未定	RPG
Jリッグサーカー' 96	日本職業足球聯賽´96	TECMO	價格未定	SPT
SKULL FANG～空牙伝～	SKULL FUNK～空牙外傳～	DATA EAST	價格未定	STG
卒業S (仮称)	卒業S（暫名）	NEC INTERCHANNEL	6800 日圓	SLG
パチンコ倶楽部	彈珠機俱樂部	I.S.C	價格未定	ETC
TIZ～TOKYO INSECT ZOO～	TIZ～TOKYO ZOO～	GENERAL ENTERTAINMENT	價格未定	AVG
ゼロヨンチャンプDOOZY-J	ZERO4CHAMP DOOZY-J	MEDIA LINK	價格未定	RAC
コットン2	綿花仙女 COTTON2	SUCCESS	價格未定	STG
エンジェル グラフィティ (仮称)	ANGEL GRAFFITI	SOFTVISION INTETRNATIONAL	價格未定	ETC

97年發售預定遊戲

1月	ミニ四駆 (仮称)	迷你四驅（暫名）	MEDIAQUEST	5800 日圓	RAC
	GO II Professional (仮称)	GO II Professional（暫名）	每日COMMUNICATION	價格未定	AVG
2月	ハークスアトベンチャー	巴高斯之冒險	B.B.A.	5800 日圓	RPG
3月	ボディバイオニクス-驚異の小宇宙 人体- (仮称)	BODY BIONICS（暫名）	MEDIAQUEST	5800 日圓	ETC
7月	Guilty Gear	Guilty Gear	ARC SYSTEM WORKS	5800 日圓	ACT
春	機動戦士ガンダム外伝3裁かれる者 (仮称)	機動戰士達外傳3裁決者（暫名）	BANDAI	價格未定	ACT
	デザエモン (仮称)	設計衛門（暫名）	ATHENA	價格未定	ETC
	ドラゴンナイト (仮称)	龍騎士（暫名）	ELF	價格未定	RPG
	未踏峰へ挑戦　ヒマラヤ編	向未登之峰挑戰 喜瑪拉雅山編	NET YOU	價格未定	SPT
	クォバディス2	QUOVADIES2	GRAMS	6800 日圓	SRPG
	クロック (仮称)	CLOCK（暫名）	MEDIAQUEST	5800 日圓	AVG
	タンク (仮称)	TANK（暫名）	BMG VICTOR	價格未定	STG
	スパイダー (仮称)	SPIDER（暫名）	BMG VICTOR	價格未定	ACT
97年	センチメンタル　グラフティ	SENTIMENTAL GRAFFITI	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
	ゲーム天国	遊戲天國	JALECO	價格未定	ETC

發售日未定遊戲

同級生2	同級生2	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
神罰　人生の意味	神罰 人生的意義	GAINAX	價格未定	SLG
NHL パワープレイ' 96	NHL POWER PLAY'96	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	SLG
エレベーターアクションリターンズ	ELEVATOR ACTION RETURNS	BING	價格未定	ACT
ハイパー3Dピンボール	超級3D波子機	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	ETC
グリッドランナー	GREAT RUNNER	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	SPT
わくわく7	WAKUWAKU7	SUNSOFT	價格未定	PUZ
フォトジェニック	拍照高手	SUNSOFT	價格未定	ETC
RAYMAN2 (仮称)	RAYMAN2（暫名）	UBI SOFT	價格未定	ETC
コブラ・ザ・サイコガン	哥布拉魔幻槍	TAKARA	5800 日圓	AVG
続ぐっすんおよよ	續 自殺仔	BENPRESTO	5800 日圓	PUZ
ファイヤ-プロレスリンクS'6	FIRE PROFESSIONALRING'S6	HUMAN	價格未定	SPT
人造人間ハカイダー ラストジャッジメント (仮称)	人造人HAKAIDA 最後審判（暫名）	SEGA	價格未定	STG
銀河お嬢様伝説ユナ REMIX (仮称)	銀河公主傳説 REMIX（暫名）	HUDSON	價格未定	AVG
銀河お嬢様伝説ユナ SS (仮称)	銀河公主傳説 SS（暫名）	HUDSON	價格未定	AVG
ユナ ハイブリッド画集 (仮称)	優奈複合畫集（暫名）	HUDSON	價格未定	ETC
開運！なんでも鑑定団	開運！甚麼也可鑑定團	TV東京	5000 日圓	ETC
バーチャコップ2	VIRTUA COP2	SEGA	價格未定	ACT
NIGHTRUTH#2 (仮称)	NIGHTRUTH#2（暫名）	SONET	價格未定	ETC
戦国ブレード	戰國 BLADE	彩京	價格未定	STG
上海Great Moments	上海 Great Moments	SUN SOFT	6500 日圓	TAB
囲碁	圍棋	ASCII	6800 日圓	TAB
GRANDREAD	GRANDREAD	BANPREASTO	價格未定	ETC
CRITICOM-ザ・クリティカル・コンバット	CRITICOM	VIC東海	5800 日圓	ACT
オーバードライビンDX	OVER DRIVIN'DX	EA VICTOR	5800 日圓	RAC
ノバストーム	NOVA STROM	VICTOR ENTERTAINMENT	價格未定	SLG
ガーディアンフォース	GUARDION FORCE	SUCCESS	價格未定	STG
ファンタジーアース (仮称)	夢幻大地（暫名）	SEGA	價格未定	RPG
ARENA (仮称)	ARENA（暫名）	SOFTBANK	價格未定	RPG
HOUSING	HOUSING	SUPER SOFTWARE	價格未定	ETC
HOUSING CATALOG	HOUSING CATALOG	SUPER SOFTWARE	價格未定	ETC
SUPER 301 S.Q. (仮称)	SUPER 301 S.Q.（暫名）	日本物產	價格未定	SLG
USドラッグチャンプ (仮称)	U.S. DRAG CHAMP（暫名）	日本物產	價格未定	RAC
V.R.麻雀 (仮称)	V.R.麻雀（暫名）	日本物產	價格未定	ETC
ダービースタリオン・サターン (仮称)	打吡大賽馬・SATURN（暫名）	ASCII	價格未定	ETC
現代大戦略STRIKES (仮称)	現代大戰略 STRIKES（暫名）	SYSTEM SOFT	價格未定	SLG
マスターオブモンスターズ黄昏の指輪 (仮称)	怪物之王黃昏之指環（暫名）	SYSTEM SOFT	價格未定	SLG
パチンコファイター (仮称)	彈珠戰士（暫名）	PLAY STAGE	價格未定	ETC
マジックカーペット	魔毯 MAGIC CARPET	EA VICTOR	價格未定	STG
スポット (仮称)	SPOT	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	SPT

モンスターメーカー～ホーリーダカー～ (仮称)	MONSTER MAKER～HOLY DAGGER（暫名）	NEC INTERCHANNEL	6800 日圓	SLG
X-JAPAN 2 (仮称)	X-JAPAN 2	SEGA	價格未定	ETC
シミュレーションズー	模擬動物園	SOFTBANK	價格未定	SLG
だいな・あいらん予告編	推磚島預告編	GAMEART	價格未定	PUZ
だいな・あいらん	推磚島	GAMEART	價格未定	PUZ
ダンジョン・マスター (仮称)	DUNGEON MASTER	VICTOR ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
トゥーム・レイダース	TOUM RADARS	VICTOR ENTERTAINMENT	價格未定	STG
スワッグマン	SWAKMAN	VICTOR ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
TFX	TFX	IMAGEER	價格未定	SLG
マーヴルスーパーヒーローズ	MARVEL SUPER HEROES	CAPCOM	價格未定	FIG
サイバーボッツ	CYBERBOT	CAPCOM	價格未定	FIG
ロックマンX4	洛克人X4	CAPCOM	價格未定	ACT
キューブバトラー (仮称)	CUBE BUTLER（暫名）	IDGIT MEDIA LAB.	價格未定	ETC
東京SHADOW	東京 SHADOW	TAITO	價格未定	AVG
テラクレスタ3D (仮称)	TERA CURESTA 3D	日本物產	價格未定	STG
イレブンス　アワー	HE 11TH HOUR～THE 7TH GUEST II～	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	AVG
実況おしゃべりパロディウスforever with me	實況沙鍋曼蛇 forever with me	KONAMI	價格未定	STG
ぷるるん！シェイプUPガール	SHAPE UP GIRL	J.WING	5900 日圓	PUZ
モトクロス (仮称)	越野電單車賽（暫名）	SOFT VISION	價格未定	RAC
ソニック ザ ファイターズ	SONIC THE FIGHTERS	SEGA	價格未定	FIG
MVPベースボール `96	MVP棒球'96	DATA EAST	價格未定	SPT
My dream～オンエアが待てなくて～ (仮称)	My dream～正等待廣播（暫名）	日本 CREATE	價格未定	SLG
スタートリング.オデッセイ 1 ブルーボリューション	STARTING.ODYSSEY 1	RAY FORCE	價格未定	RPG
スタートリング.オデッセイ 2 魔竜戦争	STARTING.ODYSSEY 2 魔龍戰爭	RAY FORCE	價格未定	RPG
スタートリング.オデッセイ 3 ミレニアムの聖戦	STARTING.ODYSSEY 3 米尼利亞姆之聖戰	RAY FORCE	價格未定	RPG
ザ.キング.オブ.ファイターズ`96	拳皇'96	SNK	價格未定	FIG

超級任天堂

8月發售遊戲

9日	忍たま乱太郎スペシャル	忍者亂太郎 SPECIAL	CULTURE BRAIN	8800 日圓	ACT
	牧場物語	牧場物語	PACK IN VIDEO	7800 日圓	SLG
	スーパーパワーリーグ4	超級力量棒球4	HUDSON	7980 日圓	SPT
	赤ずきんチャチャ	紅頭巾查查	TOMY	7800 日圓	ACT
23日	SDガンダムジェネレーションアクシズ戦記 (仮称)	SD高達時代亞古捷斯戰爭記	BANDAI	3980 日圓	ETC
	SDガンダムジェネレーション建国戦記 (仮称)	SD高達時代建國戰記	BANDAI	3980 日圓	ETC
	激走戦隊カーレンジャー	激走戰隊	BANDAI	3980 日圓	ACT
24日	古田敦也のシミュレーションプロ野球2	古田敦也之模擬棒球2	HECT	8000 日圓	SPT
30日	ナンバーズパラダイス	數字天堂	ACCLAIM JAPAN	8800 日圓	ETC
	必殺パチンココレクション4	必殺彈珠機大全4	SUN SOFT	9980 日圓	ETC
	大戦略エキスパートWWII	大戰略 EXPERT WWII	ASCII	價格未定	SLG
31日	本家SANKYO FEVER実機シミュレーション3	正牌 SANKYO FEVER 實機模擬	BOSS COMM.	7480 日圓	ETC

9月發售遊戲

13日	ペブルビーチの波濤New～トーナメント・エディション～	波濤哥爾夫球～錦標賽版～	T&E SOFT	價格未定	SPT
	実況パワープロレスリング'96マックスボルテージ	實況POWER摔角'96MIX VOLTAGE	KONAMI	7980 日圓	SPT
20日	ウィザードリィ外伝4	巫術外傳4	ASCII	8800 日圓	RPG
	マジカルドロップ2	MAGICAL DROPS 2	DATA EAST	7800 日圓	PUZ
27日	モンスタニア	MONSTERINA	PACK IN VIDEO	7800 日圓	RPG
	サラブレッド　ブリーダーIII	純種馬繁殖III	HECT	價格未定	SPT
中旬	Parlor!Mini3 パチンコ実機シミュレーションゲーム	彈珠機真機模擬遊戲	日本 TELENET	4900 日圓	ETC
下旬	SDガンダムジェネレション　ザンスカール戦記	SD高達時代 札斯嘉魯戰記	BANDAI	3980 日圓	SLG
	SDガンダムジェネレション コロニー格闘記	SD高達時代 殖民星格鬥記	BANDAI	3980 日圓	FIG
	ストリートファイターZERO 2	少年街霸2	CAPCOM	7800 日圓	FIG
	クレヨンしんちゃん (仮称)	臘筆小新（暫名）	BANDAI	3980 日圓	ACT
	美少女戦士セーラームーンセーラースターズ (仮称)	美少女戰士 SAILOR STAR（暫名）	BANDAI	3980 日圓	ACT
	美少女戦士セーラームーンセーラースターズ (仮称)	美少女戰士 SAILOR STAR（暫名）(連SUFAMI TURBO)	BANDAI	6800 日圓	ACT

10月發售遊戲

4日	マーヴル スーパーヒーローズ ウォー オブ ザ ジェム	MARVEL SUPER HEROS 體育館之戰	CAPCOM	7800 日圓	FIG
10月	忍たま乱太郎スポツ (仮称)	忍者亂太郎 SPORT（暫名）	CULTURE BRAIN	6980 日圓	SPT

11月發售遊戲

11月	同級生2	同級生2	BANPREASTO	7980 日圓	AVG

	ドラゴンナイト4	龍騎士4	BANPREASTO	7980日圓	SLG

12月發售遊戲

6日	ミニ4駆シャイニングスコーピオン~レッツ&ゴー!!~	迷你4驅	ASCII	價格未定	RAC
20日	忍たま乱太郎3	忍者亂太郎3	CULTURE BRAIN	價格未定	ACT

96年發售預定遊戲

秋季	ああっ女神さまっ（仮称）	我的女神（暫名）	KSS	10800日圓	AVG
	ウイニングポスト2ポログラム'96	WINNING POST 2	光榮	9800日圓	SLG
96年	ドラゴンクエストIIIそして伝説へ…	勇者鬥惡龍3	ENIX	價格未定	RPG

發售日未定遊戲

ピノキオ	木偶奇遇記	CAPCOM	價格未定	ACT
タワードリーム	TOWER DREAM	ASCII	9980日圓	TAB
ボンバーマンビーダマン（仮称）	BOMBERMAN BEATERMAN（暫名）	HUDSON	價格未定	ACT
ファイティングアイスホッケー	戰鬥冰上曲棍球	COCONUT JAPAN	9980日圓	SPT
MASK マスク	變相怪傑	東寶	9800日圓	ACT
G.O.D~目覚めよと呼ぶ声が聞こえ~	GOD	IMAGINEER	價格未定	RPG
リングにかけろ	飛越擂台	NCS	11800日圓	SPT
スーパーファミリーゲレンデ	超級FAMILY滑雪練習場	NAMCO	價格未定	SPT
ドナルドダックのマウイマラード（仮称）	唐老鴨的瑪域瑪拉度（暫名）	CAPCOM	價格未定	ACT
ポカホンタス	POKAHONDAS（暫名）	CAPCOM	價格未定	ACT
勾玉伝説	勾玉傳説	ENIX	價格未定	RPG
SUPERテトリス2+BOMBLISS	SUPER俄羅斯方塊2 +BOMBLISS	BANDAI	3780日圓	PUZ

NEO・GEO

8月發售遊戲

23日	神凰拳	神凰拳（CD-ROM）	SAURUS	7800日圓	FIG
8月	超鉄ブリキンガー	超鐵BREAKING CAR（匣帶）	SAURUS	價格未定	STG

9月發售遊戲

13日	ザ・キング・オブ・ファイターズ 96	拳皇´96（匣帶）	SNK	32000日圓	FIG
27日	真説サムライスピリッツ武士道烈伝	真説侍魂 武士道烈傳（CD-ROM）	SNK	8800日圓	RPG
9月	NINJA MASTER'S~覇王忍法帳~	NINJA MATETR'S~霸王忍法帳~（CD-ROM）	ADK	價格未定	FIG
	超鉄ブリキンガー	超鐵BREAKING CAR（CD-ROM）	SAURUS	6800日圓	STG

10月發售遊戲

10月	ザ・キング・オブ・ファイターズ 96	拳皇´96（CD-ROM）	SNK	價格未定	FIG

96年發售預定遊戲

夏	NEO MR. DO!	NEO MR.DO!（匣帶）	VISCO	價格未定	ACT
冬	QP	QP（CD-ROM）	SUCCESS	價格未定	PUZ

發售日未定遊戲

わくわく7	WAKUWAKU7	SAURUS	價格未定	PUZ
NEOアクションゲーム（仮称）	NEO動作遊戲（暫名）（CD-ROM）	HUDSON	價格未定	ACT
NEOドリフトアウト	NEO DRIFT OUT（匣帶）	VISCO	價格未定	RAC

PC-FX

96年發售預定遊戲

8月9日	同級生2	同級生2	NEC AVENUE	8800日圓	AVG
9月13日	チップちゃんキーック!	晶片小子飛踢!	NEC HE	7800日圓	ACT
9月20日	きゃんきゃんバニーエクストラDX（18禁）	CAN CAN BUNNY DX（18禁）	NEC HE	8800日圓	AVG
9月27日	BLUE BREAKER	BLUE BREAKER	NEC HE	7800日圓	RPG
10月18日	不思議の国のアンジェリーク（仮称）	不可思議之國的ANGELIQUE（暫名）	NEC HE	價格未定	SLG
秋季	ファーランドストーリーFX	古大陸物語FX	NEC HE	7800日圓	RPG
	続・初恋物語 修学旅行	續・初戀物語 修學旅行	NEC HE	價格未定	SLG
	赤ずきんチァチァ~お騒がせ!パニックレース~	紅頭巾查查~充滿騷亂的賽車~	NEC HE	7800日圓	RAC
冬季	アンジェリーク SPECIAL 2	ANGELIQUE SPECIAL 2（暫名）	NEC HE	價格未定	SLG
	LAST IMPERIAL PRINCE（仮称）	帝國最後王子（暫名）	NEC HE	價格未定	RPG
	ファイアーウーマン纏組	FIREWOMAN纏組	NEC HE	價格未定	SLG
	ルルリ・ラ・ルラ	LULURI LA LULA	NEC HE	7800日圓	ACT

發售日未定遊戲

惑星攻撃隊リトルキャッツ（仮称）	惑星攻擊隊LITTLE CATS（暫名）	NEC HE	價格未定	SLG
スパークリングフェザー	霹靂賽艇	NEC HE	價格未定	SPT
超神兵器ゼロイガー	超神兵器	NEC HE	7800日圓	STG
卒業R	卒業R	NEC AVENUE	價格未定	SLG
バウンダリーゲート ドーター オブ キングダム	BOUNDARY GATE皇國之女兒	NEC HE	8800日圓	RPG
こみっくろーど	漫畫王	NEC HE	價格未定	SLG
ドラゴンナイト4	龍騎士4	NEC AVENUE	價格未定	SLG
ペブルビーチ波濤（仮称）	波濤哥爾夫球（暫名）	NEC HE	價格未定	SPT
MASTERS遥かなるオーガスタ3（仮称）	MASTER哥爾夫球3（暫名）	NEC HE	價格未定	SPT
天外魔境III NAMIDA	天外魔境III NAMIDA	HUDSON	價格未定	RPG
負けるな魔剣道Z	不可輸的魔劍道Z	NEC HE	價格未定	ACT
みにまむなのにっく	變成最少（暫名）	NEC HE	價格未定	SLG
となりのプリンセス（仮称）	鄰家的公主（暫名）	NEC HE	價格未定	RPG

3DO

96年發售預定遊戲

夏季	ドラゴン・ロア	DRAGON LORE	MULTISOFT	價格未定	AVG
	駿才	駿才	NAXAT	8800日圓	SPT
	即戦力の定石	即戰力之定石	G.A.M	價格未定	ETC
96年	Dの食卓2	D之食卓2	WARP	8800日圓	AVG

發售日未定遊戲

ライズ オブ ロボット	RISE OF ROBOT	MULTISOFT	8800日圓	SLG
テレビのツボ 謎プロデューサー伝説	電視壺 謎之監製傳説	阿拉丁工房	6800日圓	AVG
クレーファイターII	CLAY FIGHTER	INTER PLAY	價格未定	FIG
キッズTV	KIDS TV	THE 3DO COMPANY	價格未定	ETC
バトルスポーツ（仮称）	戰鬥運動（暫名）	THE 3DO COMPANY	價格未定	SPT
スターファイター3000（仮称）	STAR FIGHTER 3000（暫名）	THE 3DO COMPANY	價格未定	STG
横町4丁目おばけ屋敷	横町4丁目鬼屋	WARP	4980日圓	AVG
ナオコとヒデ坊 算術の天才3	算術天才3	學漫	4900日圓	ETC
ナオコとヒデ坊 漢字の天才2	漢字天才2	學漫	4900日圓	ETC
ナオコとヒデ坊 漢字の天才3	漢字天才3	學漫	4900日圓	ETC
ナオコとヒデ坊 国語の天才1	日語天才1	學漫	4900日圓	ETC
ハウスッキーパー（仮称）	HOUSE KEEPER（暫名）	HAMMING BIRD	價格未定	ACT
WATER WORLD	WATER WORLD未來水世界	INTERPLAY	價格未定	ACT
RETURN TO ZORK	回歸魔域	BANDAI VISION	價格未定	AVG



有買趁手！
《遊戲誌》補購程序——LOGON！

METHOD A——郵寄

PHASE 01 填妥補購表格（影印亦可）

PHASE 02 寫張銀碼足夠嘅支票；抬頭請寫「CINEASTE INTERNATIONAL LTD.」（郵費每本港幣 7.2 元）

PHASE 03 寄嚟《遊戲誌》（地址：香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓；信封面請註明「補購」字樣）

PHASE 04 等收書啦！

METHOD B——親臨補購

補購地址：香港灣仔駱克道 33 號中央廣場福利商業中心 7 樓
補購時間：星期一至六上午 11 時至下午 1 時、下午 2 時半至 5 時；星期日及公眾假期休息。

注意：親臨補購前請先致電本刊辦事處預訂補購期數

METHOD C——《遊戲誌》補購站

補購站 A 環球遊戲室
九龍深水黃金商場 38B 舖 TEL : 2728-3023

補購站 B 環球遊戲專門店
香港灣仔東方 188 商場地下 4 號舖 TEL : 2573-6475

《遊戲誌》補購表格

姓名：＿＿＿＿＿＿＿＿

年齡：＿＿＿＿＿＿＿＿

地址：＿＿＿＿＿＿＿＿

聯絡電話：（日間）＿＿＿＿＿＿＿＿

（夜間）＿＿＿＿＿＿＿＿

郵寄地址：（如與上列地址不同）＿＿＿＿＿＿＿＿

身份證號碼：＿＿＿＿（　）

支票號碼：＿＿＿＿＿＿＿＿

補購期數	數量	×	單價	=	金額
		×	$35	=	$
		×	$35	=	$
		×	$35	=	$
		×	$35	=	$
郵費		×	$7.2	=	$
合計					$

郵購地址：香港灣仔駱克道 33 號中央廣場福利商業中心 7 樓；信封面請註明「補購」字樣

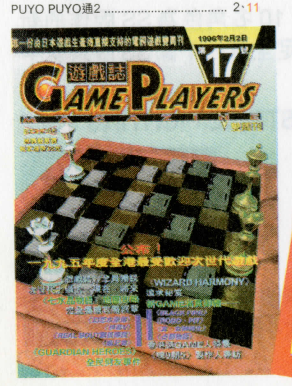
備註：
- ◆本刊恕不接受海外補購
- ◆如寄來支票之銀碼與表格上所列補購數量不符，本刊恕不受理，寄來支票將盡快退回
- ◆本刊保留拒絕補購之權利
- ◆如部分期數經已售罄，本刊將不另行通告

《遊戲誌》過往各期遊戲索引（截至第二十九期）

◆代表該期有刊載介紹文章
◆代表該期曾作詳細攻略

由於本刊不斷地收到讀者查詢本刊過去介紹各遊戲的期數，為方便讀者補購，由今期開始特增設本索引。各位讀者如欲補購本刊過往各期，敬請先致電本刊辦事處查看欲購的期數是否尚有存貨。另，由於本刊辦事處並非門市部，並未備有足夠輔幣找贖，敬請各位在親臨補購時帶備足夠輔幣。

PLAYSTATION



遊戲誌
GAME PLAYERS
17
1996年2月2日



遊戲誌
GAME PLAYERS
18
內容大增三十二頁



1996年3月15日
遊戲誌
GAME PLAYERS
19



1996年3月29日
遊戲誌
GAME PLAYERS
20

GAME MUSIC STATION

TEXT : LABOR

終於再有機會和大家見面了。

上次原本說過今次刊登FF或街霸CD全表的，但因為這段期間內有不少人來信詢問NiGHTS的歌詞，所以今期會順應民意，將NiGHTS的全歌詞刊登出來，令各位可以清楚到底歌裏所唱的是甚麼，或是拿着歌詞對着這遊戲的ED一起唱……

另一方面，今期會增加一個小小的新項目——遊戲新碟評壇，由本刊的編輯或是作者去對一些最近提出的熱門遊戲音樂碟作出短評，並給予一個小小的評分（1分最差、10分最好），在你想選購遊戲音樂時作為一個參考，而今次我們則會先以SNK遊戲音樂交響曲系列的第三作《THE KING OF FIGHTERS SYMPHONIC SOUND TRAX》作為評價對象。

《THE KING OF FIGHTERS SYMPHONIC SOUND TRAX》



發售商: PONY CANYON
編號: PCCB-00220
價格: 2500日圓

外稿ZAC: 整體來說，這一隻KOF交響曲版雖然沒有上次餓狼交響曲版那樣有秦兄弟版BGM那麼突出，但整體上較為平均，大部分曲在改編之餘仍可保留原曲的感覺，而且在選曲方面亦算合格、不會勉強找一些不適合交響曲化的曲來改編，不過我還是覺得餓狼REALBOUL的ARRANGE版CD最出色。

評分: 7

NiGHTS主題曲 DREAMS DREAMS

作詞 作曲: 佐佐木朋子　譯詞: WORNELL JONES
編曲: 佐佐木章

In a dream I could see
You are not far away
Anytime anyplace
I can see your face
You're that special one
that I have been waiting for
And I hope you're looking for someone like me
In my dreams I can hear you calling me
In the night everythings so sweet
In your eyes I feel there's so much inside
*In the nights,dream delight
I want to see you standing there
In the nights,dream delight
I've found someone who reallly cares
In the nights,dream delight
I want to see you smile again
In the nights,dream delight
You're the one I've waited for
In a dream we can do
everything we want to
There's no where I'd rather be
but here with you
The stars above light the way
only for you and I
I'm so glad I've found the one
I've been looking for
Keep the dream of the one you're hopping for
Love can come thru an open door
Just be strong and you're sure to find the one
*repeat

7、8月份 GAME MUSIC CD 精選

ANGEL GRAFFITI SOUND COLLECTION

發售日: 7月1日
發售商: KITTY RECORD
編號: KTCR-1371
價格: 2800日圓

以學園祭內舉行的演唱會這種設定來構成的歌集及BGM全曲集。

CAPCOM DRAMA CD系列「少年街霸2外傳~櫻・最危險的女子高中生~」

發售日: 7月3日
發售商: VICTOR ENTERTAINMENT
編號: VICL-8201
價格: 2800日圓

以《少年街霸2》新增的女角「櫻」為主角的廣播劇式CD。話說櫻自從在回校途中與阿隆戰鬥，開始了街頭戰生涯後，她所就讀的高中來了一位新老師……

MIDI Power Pro 2~沙羅曼蛇2・兵蜂YAHHO!



發售日: 7月5日
發售商: KING RECORD
編號: KICA-7708+3.5'2DD
價格: 3800日圓

從KONAMI的兩個射擊作品中精選出14首音樂的改編版，另外更附送了一枚收錄了MIDI資料的2DD磁碟。

SEGA SATURN「NiGHTS」ORIGINAL SOUNDTRACK



發售日: 7月10日
發售商: POLYGRAM
編號: POCX-1038
價格: 2800日圓

雖然利用SS的遊戲版本亦可聽到不少曲目，但在這原聲大碟中，大家會更易發現遊戲為同一版的不同狀況也是準備了不同版本的BGM的。

誕生S~DEBUT~VOCAL COLLECTION



發售日: 7月20日
發售商: NEC AVENUE
編號: NACL-1220
價格: 2800日圓

收錄了遊戲中10名角色為SS版作的新曲，而且更是唱足全首，不像SS版只有半首可聽。

NAMCO ORIGINAL MUSIC「鐵拳2」STRIKE FIGHTING Vol.2



發售日: 7月20日
發售商: NEC AVENUE
編號: NACL-1229
價格: 2300日圓

以PS版原創動畫的BGM及其他未使用曲重新編曲後構成。初版更附有B2大小的海報及一套三張的小型月曆。

少年街霸2 UNDERGROUND MIXXES"DA SOUNDZ OF SPASM"



發售日: 7月24日
發售商: VICTOR ENTERTAINMENT
編號: VICL-2172
價格: 2000日圓

將遊戲中6位角色的主題音樂改篇, 成為適合任何人欣賞的音樂。

SUPER REAL麻雀P VI ORIGINAL GAMESOUNDTRACK



發售日: 7月24日
發售商: VICTOR ENTERTAINMENT
編號: VICL-2171
價格: 2000日圓

除了收錄了遊戲中所有BGM外, 亦有OP主題音樂的完全版本以及四名女孩各自的歌曲。

DANCE REVOLUTION VOL.2「鬥神傳2」

發售日: 7月24日
發售商: MEM RECORD
編號: VOCR-5012
價格: 2800日圓

就如名字一樣, 主要是將遊戲中10名較受歡迎人物的主題音樂以混音方法重新編曲。

SORCERIAN FOREVER II

發售日: 7月24日
發售商: KING RECORD
編號: KICA-1185
價格: 2500日圓

收錄了《SORCERIAN》後期故事、自「紅玉之謎」到爆機為止28首音樂的全新編曲版。

波洛古羅斯物語ORIGINAL SOUNDTRACK



發售日: 8月1日
發售商: NEC AVENUE
編號: NACL-1224
價格: 2800日圓

PS剛推出不久的大型RPG原聲大碟, 裏面收錄了遊戲中全部BGM以ED時的歌曲。

心跳回憶PIANO COLLECTION



發售日: 8月7日
發售商: KING RECORD
編號: KICA-7707
價格: 3000日圓

心跳CD的新系列, 今次用上了鋼琴演奏的方式來製作, 除了有10首精選自遊戲中BGM的鋼琴版外, 亦有一首由丹下櫻所唱的歌曲。

月刊心跳回憶No.1

發售日: 8月7日
發售商: KING RECORD
編號: KICA-7711
價格: 2200日圓



一個用來承接「更! 心跳回憶」的CD新系列, 內容仍是以廣播劇為主, 所以可能會不太適合香港心跳迷的口味。

BIO HAZARD SOUNDTRACK REMIX

發售日: 8月7日
發售商: 東芝EMI
編號: TYCY-5511
價格: 2800日圓

將整個遊戲過程以重新編曲下的BGM以及Q SOUND的音效來表現, 另外亦收錄了2首海外版所用的BGM。

THE KING OF FIGHTERS 96

發售日: 8月21日
發售商: PONY CANYON
編號: PCCB-00223
價格: 1500日圓

《KOF》最新作的原聲大碟。除了各BGM外, 亦加送了各人物的出招音效, 而且今次這大碟的初版更是採用圖案大碟的方式來推出。

心跳回憶VOCAL BEST COLLECTION 2



發售日: 8月21日
發售商: KING RECORD
編號: KICA-7722~3(雙CD)
價格: 3500日圓

將CD廣播劇「更! 心跳回憶」系列中收錄的歌曲輯錄而成的精選大碟。採用了2枚組的設計, 收錄的歌曲達19首之多。

同級生PC ENGINE版ORIGINAL SOUNDTRACK完全收錄盤



發售日: 8月21日
發售商: NEC AVENUE
編號: NACL-1227
價格: 2800日圓

PC ENGINE版同級生的原聲大碟。除了BGM部分外, 最吸引的可算是那首連SS版也沒有的OP歌曲。

卒業CROSSWORLD ORIGINAL SOUNDTRACK

發售日: 8月21日
發售商: NEC AVENUE
編號: NACL-1235
價格: 2800日圓

以「清華高放送部製作電台節目」這種構思來製作, 內容有遊戲中的BGM以及清談節目。

同級生~if SATURN版ORIGINAL SOUNDTRACK完全收錄盤



發售日: 8月21日
發售商: NEC AVENUE
編號: NACL-1237
價格: 2800日圓

同級生系列最新推出的SATURN版的原聲大碟, 收錄了if版獨有的新人物主題音樂。

火炎之紋章~聖戰之系譜ORIGINAL SOUND VERSION

發售日: 8月25日
發售商: NTT出版
編號: PSCN-5054~6(三CD)
價格: 3800日圓



同名遊戲的原聲大碟。收錄了遊戲中所用全部114首BGM, 採用3CD的方式, 相當夠份量。

無責任讀者擂台

今期論題
《NiGHTS》和《SUPER MARIO 64》的比較

《NiGHTS》一碟三用

編輯先生：

大家好！《瑪利奧64》和《NiGHTS》比較，當然是《NiGHTS》較大，因為MARIO 64個人佔了很大畫面，又著重解迷性，對於我這麼愚蠢的人又怎能爆機，就算分開買都貴過《NiGHTS》(送手掣)。$500送手掣嘅《NiGHTS》一碟三用，第一：打機，第二：聽歌，最好聽是21首，第三：用來做電腦背景也非常靚。MARIO只能玩，缺乏多用途，而《NiGHTS》手掣用來打賽車也非常順暢，打格鬥GAME也得，非常多用途，《NiGHTS》推出的限定版在第3日已售清，本人想買也沒有，反而N64推出時都沒有咁多人買。

遊戲方面，我從來未見過不需任何東西而又非常立體的SS GAME，特別是瀑布效果非常好，能聽出水聲，一些火車，過山車，大炮等實在非常好。而《NiGHTS》當爆機後可選擇大佬和打雙打，加上爆機有四種而爆機畫面也長達8分鐘之多，唯一缺點是少關數，似乎不夠喉。製作非常認真。聲音也很好，當打《NiGHTS》邪惡版時，我真的驚打不贏，不過原來又是得過樣，而《MARIO》又不似《NiGHTS》咁分A、B、C、D、E、F級，使遊戲性大減。當然《MARIO 64》也算是好GAME？！

最好打狼人盧根上

《NiGHTS》大勝《MARIO 64》4比0

本人雖然成為SATURN的主機只有短短的四個，但已瘋狂的愛上了SATURN了，尤其是《NiGHTS》及《飛龍2》。

但現在我卻可以肯定地說一句：當初我的決定絕對沒有錯。當時我不在想：「唉，究竟我買SATURN好定係買N64好呢（我沒有把PLAYSTATION放在眼內是由於我不能從PLAYSTATION的GAME LIST中找出一隻我想買的GAME）？」由於當時SEGA公司未有公布《NiGHTS》這遊戲，而且當時我以為《MARIO 64》會好正……我現在竟然慶幸當天沒有作出錯誤的決擇。

1996年6月21日。正是第26期「G.M.P.」的出版日子，當我看到封面：東京玩具展96《NiGHTS》完全變化全貌公開，便立即以最快速度翻開目錄，找出介紹《NiGHTS》那一版。當我一看到《NiGHTS》的畫面，NO！SATURN竟能製入作出如此偉大的GAME出來？！我簡直不能相信自己的眼睛。1996年6月21日看畢第26期介紹《NiGHTS》一頁，已經知道了非買《NiGHTS》不可！

的確，正如KAN哥在「無責任新GAME評壇」中所說，要形容玩《NiGHTS》的感覺實非易事。玩過《NiGHTS》的朋友一定知道控制NiGHTS的感覺是如何暢快吧！其實大家可以試試不理會時間，控制《NiGHTS》週圍遊歷，例如幫助「NiGHT PIEN」出生，在「NiGHT PIEN」週圍轉一圈（請不要說我殘忍！），把牠們捲到另一地方去，也可和瀑布、強風搏鬥……

另外更要一讚《NiGHTS》的OPENING及爆機畫面，其質素之高可比美《GUNGRIFFON》。那些籃球的坑紋造得如何仔細各位也應知道。從《NiGHTS》可知SEGA亦為SATURN爭回一口氣，製作3D POLYGON的口碑。反觀PLAYSTATION近來卻沒有甚麼勁作可言。看來PLAYSTATION真要加把勁了。

OH！差點忘了《MARIO 64》呢！當然，我們不能抹殺《MARIO 64》的3D POLYGON造得比《NiGHTS》更好，但只要你看看MARIO大叔的衣服是如何單調，以及該遊戲的沉悶性，便應該知道何謂「英雄無用武之地」。

現在便將《MARIO 64》和《NiGHTS》比較吧：

1.配樂——眾所周知《MARIO 64》是差不多沒有配樂的。反觀《NiGHTS》，在輕鬆、愉快(我是指大部份)的配樂的襯托下，使玩《NiGHTS》的樂趣提高。(試想想，如果《NiGHTS》完全沒有配樂，你還有那麼高的興致去玩它嗎？)

2.畫面——這是最重要的一環。雖然N64有64 BIT的高速運算機能，但《MARIO 64》的畫面就不比《NiGHTS》靚很多。甚至有些版面《NiGHTS》的水平絕不下於《MARIO 64》(FROZEN BELL一版可作例)。而且《MARIO 64》又欠缺OPENING，所以畫面以言大家打成平手。(如果SEGA在SATURN 2上推出《NiGHTS 2》的話，我敢說她一定好過MARIO！)

3.遊戲性——這一環節《NiGHTS》毫無疑問遠遠拋離《MARIO 64》，原因大家心中有數。

4.價錢——《NiGHTS》連MULTI CONTROLLER—$5XX；《MARIO 64》連機—3XXX。那個較化算，毋需多講。

5.故事性——如有人覺得《MARIO 64》的故事性比《NiGHTS》優勝的話，我無話可說。

結果——《NiGHTS》大勝《MARIO 64》4比0(畫面一項平手)。

THE UNDERTAKER

P.S.以上只是本人意見，如有冒犯，敬請原諒。

可玩性也比《NiGHTS》多幾倍

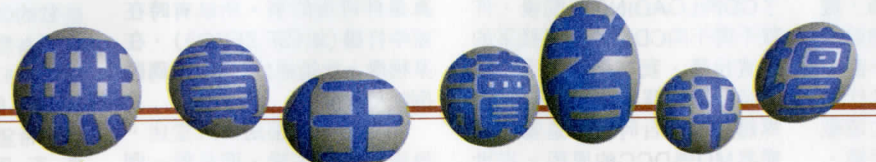
編輯先生：

當小弟看到這題目時，便十分高興，因為終於可以為《瑪利奧》評反了。我是一個擁有《NiGHTS》和《SUPER MARIO 64》的人，說真的，我是買《NiGHTS》先過買《SUPER MARIO 64》的，而且我當時也覺得《NiGHTS》是不錯的，但也不值4.97分，因為只是拿寶珠破壞意念座而甚少打敵人，我覺得趣味大減，而且不見得有很大的空間，男主角和女主角只是行兩三步就過了一座山，太誇張了，我最初還懷疑是否各界有意討好《NiGHTS》呢？

而當我在7月中旬買下N64和《SUPER MARIO 64》時，只是玩了COURSE 1就覺得十分不錯，先別論畫面，就是遊戲可玩性也比《NiGHTS》多幾倍，又有趣又刺激，我好想叫所有買了《NiGHTS》成員從新玩多一次《SUPER MARIO 64》，你便會後悔之前所寫的說話。期實，你們因為在減價戰時下了SATURN或PLAY STATION。而現在沒有多餘錢買N64，沒有親身體驗，所以才得以這看法，你們只可以說N64和《SUPER MARIO 64》出師不利，而不可以說N64和《SUPER MARIO 64》是平俗或差勁。

祝貴刊銷量大升幾倍

TERRY FUNG在此敬上



續上期之「N64能否重登皇座？」

技術化分晰

N64終於加入次世代遊戲戰，究竟它能否重登皇座？本人在此分析一下。

論主機性能實在超勁，真正64 BIT CPU果然厲害，處理速度為90Mhz（教主按：正確為93.75Mhz），在家用機稱王。多邊能能力超強，用Z-BUFFER而不是PS的Z-SORT方法，外國雜誌裡任天堂代說每秒超過100萬個，現時只以二十幾萬個來做GAME。TEXTURE MAPPING勁到比得上MODEL 2。最勁是有ANTI-ALIASING（邊沿平滑化），豈非只有MODEL 3才能與它平起平坐？但本人甚感懷疑。內置36M BIT DRAM全用作WORK RAM，VIDEO和SOUND RAM，不像SS或PS去部分載遊戲資料，越多RAM，傳送速度就越快，所以才有如此理想的效果。

再看畫面，單看《MARIO 64》就正到令人難以置信，雖然背景多邊形只是一大片，很少高低起伏，但材質貼圖非常精美，起初還以前是高解像輸出，細看後原來只是一般的320×224，原來用了ANTI-ALIASING，所以看不到斜線是梯級形。而《PILOT WING》則由於每秒只得24格左右，所以有偷格感覺，《飛龍 2》在這方面就勝過它，因起碼有30格，流暢度才能為人眼所接受。

任天堂用ROM帶而不用CD-ROM是為了降低成本和ROM帶傳送速度快，又不需LOAD碟，雖然話他們獨特的ROM有8倍壓縮，64M BIT就等於512M容量，但本人十分懷疑，且看《KILLER INSTINT》是否能以64M百分百移植。由於容量有限，故不可能有播片OP和《D之食卓》之類遊戲，大容量GAME如《FF 7》亦不能做，因此SQUARE就棄N64而投PS。另外ROM的成本較CD貴很多，令GAME價接近CD的兩倍，精明的消費者一定知道「小數怕長計」《唔係點解咁多人玩翻版吖》，無CD-ROM是不能在現今家用機立足始終是大容量時代，以後更是DVD的世界。（DVD的畫質簡直是播菲林（教主按：最多是接近，閣下知否電影用菲林的解象度超過一千線？），《GUNGRIFFON》的「TRUEMOTION」仍差很遠！）

另外，很多香港人誤解DD64除SAVE資料外，還會像紅白機的磁碟木樣以它來載GAME，任天堂只公布是用作SAVE，不是用來玩翻版的，大家無謂表錯情。

主機成敗在乎遊戲，即好GAME的多少。暫時只得任天堂自己撐住，勁廠只有KONAMI和HUDSON加入，GAME量極少，好GAME更少。起初任天堂自豪地說N64的GAME一定要其他32BIT機做不到的，咁《羽生將棋》除了速度外，是否其他機做不到，《炸彈人64》唔通是多邊形10人對戰立體版。

N64本來是次世代最平主機，但PS和SS的低價促銷使它成高最貴主機，而且他們的勁GAME一浪接一浪，使主機在市場上的佔有率不斷大幅增長，N64要後來居上，談何容易。雖然《NiGHTS》的畫面不及，但遊戲性更勝《MARIO 64》，試問有幾多的人擁有了PS或SS，或兩者，還會投資多一部專出貴GAME而好GAME少的主機？我就不會，要700元一個GAME，我就出街玩3元一局的《MANX TT》，可以玩233局，更係體感遊戲。況且SS和街機咁多正GAME我都無時間玩晒，因本人喜歡盡可能玩爆機而不是隻隻玩一玩就算。

我敢推斷N64在次世代中，佔有率不足三分一，甚至比SS和PS低，任天堂的風光日子不再。

其實我最期待的主機是M2：64BIT CPU速度為66Mhz，每秒50萬個多邊形，64M BIT RAM（應不怕因不夠RAM而做出像SS《餓狼 3》的失敗GAME），4倍速CD ROM，連BUS都是64BIT，不像N64用32BIT BUS（外國雜誌裏M2代表說），但無ANTI-ALIASING，或許能用程式補救，最可惜亦是缺乏勁廠支持，如果M2加SEGA就接近天下無敵，但傳聞已正式被SEGA否認。

題外的話：SS《餓狼 3》的因敗是WORK RAM不足，連載遊戲內容都不夠，不是主機性能和PROGRAMMER的不濟，如果加ROM帶就一定掂。而SS人聲差亦可能因容量問題被迫用FM音源做人聲，PCM高質素人聲可從《慶應游擊隊》聽到，如「波那伊、YO而SU、SUYEH」等都十分清晰像真。你會問PS又得？可能PS只有PCM音源和利用SONY MD的5倍壓縮技術，即抽取聲音中人耳較敏感部份，所以只用少容量就有質素人聲和音效。

JOHNNY

始終提不起要買的衝動……

教主：

終於，萬眾(萬眾？)期待的N64面世，第一時間在心中拿它來跟對手大比拼，對手嘛……無論如何地砌藉口，都只覺得SS夠班而已，的確對PS「慢吞吞」的操作有點不耐煩了，自從SS白機面世後，支持正版的我們已想不出一個理由跟PS糾纏下去。畢竟，價錢與機能都是SS較佳。有人話，機能不及遊戲性重要，好的遊戲如《俄儸斯方塊》就幾時都咁正，但我始終寧願玩次世代版多於紅白機版。一個成功遊戲應該要在多方面取悅用戶罷。否則，一眾又怎會如此渴望PS版的《FF VII》，一定有些操作因機能不逮而無能為力(即使今時今日的PS，因機能所限在寫GAME時仍要作出妥協)再説這個方面取悦的問題，便想提一提N64，DEMO是《MARIO 64》，的而且確是一個出色的GAME很多的空間可供探索，而且用匣帶，不像CD般要LOAD，然而，不知怎的始終提不起要買的衝動，價錢貴不用説，(雖只是新出，到一年半載後又會作少許改動，然後自圓其説地落價兼稱那一模一樣的東西是廉價版。)但一旦接受了CD的LOADING時間後，你就不得不向CD成本低價錢平的事實投降，我亦不明任天堂在此時此刻何解要用「盒帶」這種媒體那樣不合時宜，這就像音響界MD勝DCC的原因。次世代遊戲機亦教懂了我們以CD SOUND TRACK來玩遊戲，聽了N64的聲效，不錯比超任已經超越很多，無奈總覺不是味兒，雖然我沒有試過「淺水灣」打機的震撼，然而年頭小有幸到過LAS VEGAS看CES，用一套約四十萬元的CITATION組合玩PLAYSTATION《鐵拳》及《鬥神傳》，是次不錯的經驗呢。但要我用N64駁HI-END套裝，多謝了！超任時已試夠。當然，不是所有GAME也全用CD TRACK，甚至即使用，也有部份PCM IC聲，但，如果《飛龍 II》沒有CD SOUND，那真是件可惜的事。所以有時在家中打機(如《SF ZERO》)，在某程度上比街機好享受(起碼聽倒D人嗡乜)。

在下一向都是任天堂迷，但這次卻很失望，而且對一個剛出世尚未及有何表現的N64這麼嚴厲。好像有點過份吧！麼該多給他一點時間？！感覺SS的《NiGHTS》會勝出，雖然其新手掣有點抄任記的3D STICK嘅CONCEPT，但在宣傳上似乎很肯用錢，聲勢一時無兩。

在熱烈期待M2登場的同時，很希望任記會出CD-ROM去救N64，縱然加到左一舊右一舊亦勝於PS的不求進取(自己按：話唔定唔聲唔聲出部雙64BIT CPU嘅PLAYSTSTION第十九幾代呢！)

説來説去，本來想説我最喜歡的GAME是《瑪莉奧》，但是，有點自相矛盾，最懷念的始終是紅白機版，可是你要我玩回那個舊版乎又近乎不可能。希望有朝一日能有CD聲並且不用電子合成器奏BACKGOUND MUSIC。

高登場有某SALES話N64係行兩CPU，在下唔多信，請問教主大人點睇(教主按：當然唔係啦！)。

懊惱GAME你教徒機聖上

不要這麼不公平吧！

首先我想多謝「越南人」在廿八期中，接受我的意見。看到各位在廿八期中談RPG談得這麼起勁，但來來去去也只是談ENIX和SQUARE兩間昔日只在超任上出GAME的公司，令我不期然想到誰是RPG的皇者，這題目是否正確？應該是「誰是超任RPG的皇者」才對吧！

其實MD和MCD也有其皇牌RPG，如MD的《LANDSTALKER》、《SHINGING FORCE》系列和MCD的《LUNAR》系列，其質素與ENIX和SQUARE的RPG不相伯仲，只不過MD和MCD在港少人玩才遭人遺忘了。PC-SCD也有很多正RPG，不過本文只詳談MD和MCD。

RPG可細分別為A.RPG和S.RPG。在A.RPG方面，可能有人説《撒爾達傳説》和《聖劍傳説》是其最佳作，但我覺得MD的第一隻16M GAME《LANDSTALKER》也是其一。其地圖之廣闊，故事之壯大，迷題之「了能」，簡直令人咋舌。本人在後半因要在一個月多達八十間房的迷宮中週旋不敵而用攻略，也要用七十多小時才能爆機，可見難度之高(「MD」CLIMAX出品，其最新作《DARK SAVIOR》「SS」8月30日推出，本人強硬推介)。

S.RPG方面，《SHINING FORCE》更可説是該品種之RPG開路先鋒。第一集的SLG味比較重，第二集便可在SLG和RPG間取得平衡，出色非常，故事也很長。期待最新作之公布(「MD」SONIC出品，SEGA發行)。

正統RPG方面，稱《LUNAR》為極品也當之無愧。音樂、畫面、故事、動畫、系統、人聲配音，無一不到至尊級境界。《LUNAR THE ETERNAL BLUE》(第二集)更用了兩年多時間製作，連SQUARE的RPG也有可能比不上它(因其它打平手，但《LUNAR》卻多了動畫和人聲配音)，MCD「GAMEARTS」出品。順道一提，「GAMEARTS」是一間專為SEGA旗下造GAME的公司，幾乎任何類型的GAME也造過，更是第一批研究CD GAME、動畫和POLYGON技術的廠商。ACTION GAME有在MD上的ROM帶(忘記了名字)(教主按：是《龍姬兵雅利斯》吧？)，RPG有《LUNAR》(MCD)，SLG有《天下布武》(MCD)，STG有《SLIPHEED》(MCD)和《GUNGRIFFON》(SS)，AVG有《弓美大踏步學園》(MCD)(教主再按：閣下忘了《收獲星的小子們》)，麻雀有《自己中心派》(MCD)。其中隻隻也是出色之作，無一垃圾。

最後想説的是：不要這麼不公平吧！

SEGA FANS SONIC

以上純屬讀者個人意見，與本刊立場無關。

無責任讀者擂台　下回預告：

31期——「大預想！《心跳回憶 2》會係點？」

(截止日期：8月22日)

32期——「論盡96年內最期待，最想玩的新遊戲」

(截止日期：9月5日)


NINA
GAME畫郎
KUROSAWA
高校教師 黑澤 尔!
男学生唔准換栗米!
女学生唔准露底!!

電視遊戲信箱

若是上期有看本欄的讀者，定必看得很辛苦吧，WATER DRAGON在此先向大家道歉，SORRY！為此，在下已找出其元兇——子濃，並把他押回來受，大興問罪之師及當面向大家道歉。
「係我錯，係我唔好，求你原諒我啦。係我錯，係我唔好，求你原諒我啦。係我錯，係我唔好，求你原諒我啦……」
以上就是子濃向大家的道歉。
子濃：「水龍先生！請勿(…學果D宇宙人)作大！」

玩《VIRTUA PHOTO STUDIO》毋需VCD咭

編輯先生：

本人是第一次寫信，而且是一個對遊戲界初次接觸，希望不會因我們的問題過淺而不答：

1.《VIRTUA PHOTO STUDIO》(SATURN版)是否要有VCD咭才玩到？

2.為何我走遍全香港島和九龍也找不到《VIRTUA PHOTO STUDIO》；若有，在那裡會有和約幾銀？

3.在「無責任新GAME評壇」裡是否5分是滿分？

4.在你眼裡中，究竟SATURN有什麼正AVG遊戲呢？(希望你能舉出3個)

5.究竟當我想在SATURN上換碟或熄機時，是否要先按OPEN掣，然後才POWER OFF？

6.現在的次世代機性能是否大部份己追上街機性能？

7.究竟PLAYSTATION的JOYSTICK那隻較好(ASCII STICK V 定係FIGHTING STICK PS)？

8.你認為SATURN的《餓狼傳説3》是否因為冇了ROM咭嘅幫助而失敗定抑或機能上嘅限制？

9.SONY行政上得到改善，即是說生產廠本身可以自由決策，你認為這樣一來，PLAYSTATION會不會好過SATURN(PS：我只是説GAME會唔會好玩而已)

希望你不介意答我這些問題。

祝「GAME PLAYERS」銷量有增無減

一個為打機而唔讀書嘅人上

一個為打機而唔讀書嘅人(……)：

1.《VIRTUA PHOTO STUDIO》並不需VCD咭才玩到。

2.聽説最近已再翻貨，你不妨再次找找。

3.對了。

4.《D之食卓》，《月花霧幻潭》及《真説．夢見館》。

5.其實兩種辦法都可行，但開著機開蓋則較為好，因這時CD-ROM是用馬上自行停止轉動的。

6.不錯，除了MODEL 2，SYATEM 22等高性能底版外，大部份次世代機已經追上了。

7.看上去HORI的FIGHTING STICK較好。

8.無了ROM咭當然是其中的原因，但更重要的是寫程式時似乎是很慳功夫，正如PUYU神説NEO GEO都造到的GAME，SATURN是沒有可能造不到的。

9.這個的很難説，但在價錢上可能稍為回落。

做攻略通宵係小事

WATER DRAGON：

HI！你好！小弟今次是第一次來信，首先是非常感激WATER DRAGON為我解答以下的問題，謝謝。

客氣話不多講了，等小弟開始發問問題吧！

1.PS有沒有一些雙打的遊戲，(射擊或動作也可)是值得一玩的呢？

2.你們所出的《BIO HAZARD》攻略本有沒有得補購的呢？皆因我走過好幾個地方也説已經售完了呢。

3.在「GP」第二十四期裡的目錄中，曾説過：「在《心跳回憶私人珍藏集》裡有的相CLICK 100次以上會……」請問究竟那些相CLICK 100次以上會有事發生，和發生什麼事呢？

4.PS除了《BIO HAZARD》和《迷離夜症候群》之外，還有什麼屬於這類恐怖式的AVG是好玩的呢？

5.在我買機之時(PS機)，曾聽店鋪裡的人説如果PS用PAL線來玩的話，全有很多遊戲玩不到的是嗎？

6.玩PS時是不是一定要用AV台的呢？因為小弟曾嘗試在一部NTSC電視，(沒有AV台的)上玩，但是怎樣也較不到正確的頻道，但在另一部電視(同是NTSC，有AV台的)一試便行了，所以想問一問是不是一定要AV台的呢？

7.小弟想請問你們「GP」的各位工作人員，在你們製作一份遊戲攻略時，是不是由朝早一訓訓醒便開始對那隻遊戲不斷進行嘗試，不斷的玩呢。與及你們製作攻略時，是否進行得很辛苦的呢，好像《BIO HAZARD》般，在解迷方面，如以什麼道具用在這裡，這個道具怎樣才能得到等等，這些有時在遊戲中也沒提示的，那你們是會以什麼方法去嘗試的呢，又好像《野野村》的攻略，遊戲這麼多分支，很難短時間去完成的，攻略完成後，如果要為了證實攻略寫得是否正確，又可能要再依攻略再玩一次，那麼豈不是要用很多時間嗎？

小弟又想問，(很煩吧。對不起呢！)你們做哪一份攻略用了最長及哪一份最短時間呢？分別各用了多少時間呢？

8.你們各人也是否也懂日文的呢？

9.這條問題較無聊，我想問……咿，在「GP」第二十五期裡PUYU神所登出來的那個「嘴」是J.J來的嗎？

好了，完了，很多謝你的解答，也在這裡説句對不起，因為信中漏了很多字，我在從頭看一次時才知道，因此便不斷的「插字」「插字」，所以，可能很難看的(我想不是可能了)因此辛苦你了。希望你不會介意吧。

祝GAME PLAYERS各人不斷升LV！！

P.S.忘了問一題，你們的《GAME畫廊》是怎樣參加的，投稿的畫有沒有什麼限制的呢？像尺吋，顏料方面。(問題也漏了，很過份吧。)

一個漏字漏得很過份的人

SHDWN MICHAELS上

SHAWN MICHEDELS：

1.射擊的有《CYBER SLED》及《電電》等，而動作則未發覺到有太好的選擇。

2.你看見這信時已出了第2版。

3.「那些相」是指完成了該名女角的問題後所出的相，至於有甚麼事發生，留待自己發掘好了。

4.已有的肯定是《D之食卓》，將出的就有《OVER BOOD》和《恐怖新聞》。

5.若你的機(PS)是N線的，

那當然不能用PAL線的電視機玩；若是PAL線的話，則不可以玩N線GAME（日本和美國），因每一個地區的PS機所用軟件都是不能互通的。

6.若你用AV線或S線則一定要用AV台。

7.他們（編輯部）的工作情況通常都是比較辛苦的，通宵等只是小事而矣。

8.多少也要懂一些的，否則便很難做攻略了。

9.為了在下的手腳安全著想，實在不便透露，你自己估好了。

PS投稿方面，最好不要大過「A4」的大小和鉛筆稿是不會收的。

哪一款SATURN好？

編輯先生：

本人有以下幾個問題希望你能解答：

1.現在買廉價版SATURN時，行貨或水貨邊樣好？（價錢和產地）

2.前陣子見到V-SATURN和廉價版SATURN邊隻好？

3.聽朋友說，SATURN的《拳王95》的ROM卡，插歪是否會燒ROM卡？

4.我在某商場見到SATURN可玩翻版的卡，售價3XX，請問此卡在玩翻版的時候，會不會對主機有影響？（注意：不是改機）

5.請問SNK新出以後的GAMES會否移植至SS呢？

6.你覺得SS的格鬥GAMES邊隻最勁？

7.PS有一隻恐佈的歷險遊戲，SS有沒有此類GAMES？

祝銷量上升！

TERRY BOGARD上

TERRY BOGARD：

1.這個真的是很難說，因兩者（水貨和行貨）都各有優點。

2.看上期的「SATURN大比拼」便有答案。

3.SS版《KOF 95》的ROM帶確是有點問題。

4.對不起，WATER DRAGON並沒有買翻版CD-ROM來玩，所以答不了你。

5.應該是極有可能，起碼《KOF 96》。

6.無用置疑，《VIRTUA FIGHTER 2》！

7.在12月出的一個勁AVG——《E.O》。

N64的前境

編輯先生：

1.SS會否出SQUARE作品？

2.我是一名RPG迷，眼見SS GAME出得那樣好但PS又有SQUARE加入做GAME，真不知買那部機？

3.SS《少年街霸 2》何時出呀？

4.其實SONY是否很尊制呢，又不肯把GAME價降低和往海外發賣？

5.SS會否出像《超級機械人大戰》的GAME？

6.N64的前景是否不明朗呢？因用盒帶限制很大。

無名仕

無名仕：

1.據SQUARE的發言人表示，SQUARE暫時無意加入SATURN的陣營。

2.無可否認，SQUARE製作的RPG實在非常出色，但卻並非只SQUARE有才有好RPG出；在SATURN中也有很多好玩的RPG如快將推出的《LUNAR SILVER STORY》及《天外魔境 第四默示錄》都是不可多得的RPG。其實現在兩部都那麼便宜，看你早晚都會把它們帶回家中。

3.SATURN版的《STREET FIGHTER ZERO 2》將會在9月14日推出。

4.以軟件公司和零售商的角度來說確是尊制了一點，但以經營之道來說卻又無可厚非；另一方面，已有部份PS GAME開始降價至2800日圓。

5.暫時是不會的了，但BANPRESTO卻還有一個性質類似的RPG在SATURN上發售。

6.首先，N64暫時缺乏軟件商加入開發遊戲和少遊戲已是事實；用ROM盒帶而不用CD-ROM不錯是不用LOAD碟，使到玩GAME時無需次次要等，但成本卻增加了不少。在限制方面就會相當大了，因為要顧及容量和成本，你想看精采的動畫，聽主題歌和人聲配音就相當困難了；先不說播動畫機能，就以重播主題歌作個比諭，如果要遊戲盒帶中的音樂有着和CD-ROM音源的同等質數（以16bit錄音，44.1 khz和立體聲），那麼每一分鐘的音樂大約需要的11M BYTE，即是約88M bit！以一隻主題歌通常都有3分鐘以上……

所以如想用ROM盒帶播動畫或播歌又要有好效果的話，就要用上龐大的容量，否則只是妄想。至於那些有主題曲的的超任GAME，其音效只是「人有我有」的差劣貨色而已。

PS，SS哪部好賣？

水龍先生：

你好！本人是第七十二兆三千五百次來信，希望WATER DRAGON先生可以幫我解答問題？？？抽我封信出來吧。

1.在日本PLAYSTATION好賣「D」，還是SATURN好賣「D」呢！

2.邊到有得買PLAYSTATION原裝碟啊？例如《ARC THE LAD》，《東京昆蟲樂園體驗版》，這兩隻GAME十分之難找？（都唔知香港有無得買）被迫要我買翻版GAME，都唔知WATER DRAGON先生是不是在日本買原裝碟的？

3.任天堂N64會唔會出CD ROM呢？

4.PLAYSTATION會唔會出64BIT機呢？

5.PS有甚麼GAME一開場有動畫、有歌聽、有音樂如PS《心跳回憶》SS《魔法騎士》？

6.「遊戲誌」可唔可以在每期送一張GAME的海報？不是原裝都得，例如GAME PLAYERS第24期162頁？

7.WATER DRAGON先生講過信和有得買GAME的海報，我去過都「無」得買，可唔可以說明這店的名稱和幾樓啊？

祝水龍先生活過九十九兆九千九百歲……

PS迷上

PS迷：

1.是PLAYSTATION比較好賣一點。

2.好景商場和銅鑼灣商場都應該有。

3.應該是近似的東西，但可以SAVE的。

4.相信是1998年以後的事了。

5.《BIO HAZARD》便是了。

6.留意「GPM EX」吧。

7.由於WATER DRAGON並沒有收取佣金，故此不會指名道性地介紹你哪一間店舖，實在抱歉。

《SF ZERO 2》不會用TWIN ADVANCED ROM SYSTEM

DEAR WATER DRAGON：

小弟有幾個問題請教，希望你能夠回答。

1.請問SATURN的《KOF 96》大約在何時才推出呢？

2.請問SATURN的《SF ZERO 2》大約在何時才推出呢？是不是會用ROM CARD呢？

3.M2到底又是什麼？

4.將來推出的SATURN擴張64 bit工具，是不是像以前世嘉的32X一樣是插在插槽上呢？

5.玩SATURN的《VIRTUA COP》時，是不是很容易壞電視呢？因為很多人都說會很容易壞電視。

祝《GAME PLAYER》業務一日比一日好

愛好《KOF 96》的人上

愛好《KOF 96》的人：

1.SATURN的《KOF 96》還未決定發售日期。

2.SATURN的《SF ZERO 2》已定在9月14日推出，但不會用「TWIN ADVANCED ROM SYSTEM」（ROM CARD）。

3.在遊戲機中，是指3DO的64 bit新主機，但推出無期。

4.到暫時還未有定案。

5.若說會一次過壞就不太可能，但其顯象管卻會因此加快損耗。

遊戲  市場



誠讓以下物品：

SS / PS兩用大手掣，有程式功能及SS原裝手製，以上物品可用SS VCD咭交換，本人可加錢，價$200。
聯絡方法：林先生電2605 6758 (MON - FRI，9:00AM-5:00PM)



讓PS第一代主機

誠讓PS第一代主機，貴價絕版(以日圓計和現時廉價版相比)獨立S端子輸出，絕無改機，雙手掣，火牛，連十隻CD，全售2400，講價免問，買入不足半年。另徵3DO FZ-1 VCD咭一塊，(不包括主機)和SS一部(必須有單有盒及原廠保用証一張)要日版，買入不過半年，灰、白機均可。
聯絡方法：晚上8-11
電2643 5887 倫洽



讓16-BIT世嘉五代

讓16-BIT主機一部，有AV線、火牛、原裝手制和一個連射手制。連十六隻遊戲全售一千一百元，可略減。(六、七成新)
聯絡方法：2609 3883找A君洽(人不在留電話姓名必覆)(說明買機)



交換

本人欲以SS遊戲《偉大的龍珠傳説》或《GUARDIAN HEROES》(9成新)交換中學團體、如銀樂隊、海童軍、或其他國家制服隊伍的制服(可加錢或用錢買)，有意或查詢可於十月前來信銅鑼灣郵箱30520號明收：
聯絡方法：郵寄香港銅鑼灣郵箱30520號

聲明

一.來信如不按刊登規則指示將不會受理

二.本刊保留刊登信件的一切權力

三.讀者所有買賣糾紛，一概與本刊無關



原裝遊戲大平賣！

原裝遊戲大平賣！PC遊戲：馬場大亨、龍騰三國、H愛之物語、新蜀山劍俠、妖魔道、飛翔傳説，各50。MEGARACE、CHAOS CONTREL、DOOM 2，各100。NBA LIVE 96，$200。
SS遊戲：真説夢見館，$50。魔法騎士、BLUESEED、S.WISDOM，各$80。DAYTONA、R.SAGA，各$220。VF 2、RALLY、V COP、GUARDIAN HEROES、飛龍 II，各$250。
聯絡方法：晚上七時後
2527 4488 浩然洽



PS，SS GAME

PS GUNDAM $150，龍珠UL 22 $150，V-TENNIS $180，STAR BLADE $150，CYBER WAR (3 CD) $300；SS VF REMIX $200，GUNGRIFFON $250，VICTORY GOAL $180，格鬥超新星$180，BATTLE MONSTER $200，美少女麻雀$230，可用魔法雀士2交換另誠徵魔法雀士2 $200內，和KING OF BOXING $200內，讓SS拳皇95$250
聯絡方法：8PM-12AM
打2886 4986



讓SFC盒帶

讓SFC盒帶「魔裝機神」，有盒和説明書，九成新，只買了一個星期多，價$500，可略減。
聯絡方法：2723 1027范仲榮(如人不在，請留電話和姓名，必覆)。



讓SS GAME

SS《STREET FIGHTER ZERO》$180、《X-MEN》$150、《山卡賽車》$120、《海底大戰爭》$100、《飛龍II》$120、《D之食卓》$100、《GUARDIAN HEROS》$150、《V-COP》$150、《H-HERO》足球$120、《龍珠超武鬥傳》$120、《CAN CAN BUNNY》$200、美版《大戰略》、美版《WINNING POST》各$300/以上九成新
聯絡方法：2344 4353
何生洽/留電必覆



誠讓PS主機

誠讓PS主機連兩個日本原裝手掣及記憶咭，原裝龍珠Z UB22 &熱血親子，另連二十隻GAME。以上全部九成新，售$2500。另讓超任一部，包兩個手掣，以及數個配件，價電議。
再讓NEO GEO CD機一部連餓狼3遊戲一隻，售$1500(已包兩個手掣。
註：以上全部可試機。
聯絡方法：2710 9221
JASON 洽(9:00AM—8:00PM)



徵求PS GAME

徵求PS版《心跳回憶》，價面議。
聯絡方法：電90978695 黃鼎傑洽



讓 SATURN

讓SATURN主機連VCD解碼咭及軟盤不散賣，價$2500，西環試機。
聯絡方法：晚上8時後電25483902 光仔洽



誠讓超任盒帶

本人誠讓超任盒帶《高達G-NEXT》九成新，有單有盒，450元，可略減。交換點可在各地鐵站。
聯絡方法：打2757 7227 找蘇仔。(10:00-11:00PM)

NEO GEO CD

NEO GEO CD 行貨機九成新連八隻GAME：餓狼3、侍魂2、KOF 94、風雲、NEO GEO SP、痛快、怪獸2及超音翼2、全套$2,200，淨機$1,100，可用NEO GEO CDZ 或SATURN VCD卡交換。樂聲牌3DO 全套齊九成半新連26隻CD$2,300。萬用博士主機及32M DRAM 卡，可玩齊超任及世嘉五代32M或以下之遊戲，賤讓$1,400 。土星GAME：VIRTUAL HYDLIDE 及平成天才十成新各$100，以上物件可 議價。徵NEO GEO CD GAME：龍虎記念版$150，METAL SLUG $150，SATURD VCD 卡$600，NEO GEO CD 2$1,500，土星GAME：魔域2$100，飛龍2$120，VF 2$100，肥瘦大盜 3 $120。
聯絡方法：7637 5021 王洽
(請聲明買遊戲留電必覆)



SS GAME

魔法騎士$60、VIRTUA FIGHTER $60、SHINING WISDOM $60，正版VCD 有十三太保、醉拳III、飛狐外傳，墮落天使、神探磨轆、東邪西毒各$50。
聯絡方法：有意電2756 3829阿雄洽(上午9時至中午12時)



PS GAME

PS GAME：第四次$200、NBA POWER DUNKERS$150、WELOCME MOUSE$150、心跳$200、天地吞食$150。
全部七成新以上
聯絡方法：下午6時至10時電2451 5453 恒洽



誠讓 SANYO 3DO

誠讓SANYO 3DO連三個手掣60隻遊戲合共3500元不二價。
另讓PHILIPS 電視14吋一部800元。公仔書：筋肉人1-20九成新400元，亂馬1-25八成新400元因出國讀書急讓。
請聲明買機留電必覆。
聯絡方法：2692 0979
8:00PM-11:00PM濤洽

讓 SS 遊戲

GUNGRIFFON $200、GUARDIAN HEROES $150、V.R快打2$100、V.GOAL 96 $150、野野村$150、龍珠偉大傳説$150、模擬球會創造$150、誕生S$200、拳王95$150、全部七成以上新。
有意請電2451 5453，黃達恒洽
(下午6時至10時)



讓《心跳回憶限定版》

原裝正版，《心跳回憶限定版》，連PACKING音樂紙盒、詩織MOUSE連老鼠底版、貼紙、心跳POST CARD、心跳《限定版》連説明書CD GAME，全套八成新，$1100。
如有意者請致電：7338 9599
聯絡方法：傳呼留言，出讓心跳回憶《限定版》、姓名、電話，必覆

讓 SS 遊戲

NBA JAM $200、SLAM DUNK$180、PANZER DRAGOON $200，F1 LIVE INFORMATION$200。
聯絡方法：星期一至五下午七時至十時電2832 9393 找JASON (如不在，請留低姓名及電話)



讓 SS《VIRTUAL COP》

SS《VIRTUAL COP》連鎗一支，有盒九成新，$400。或以VCD咭交換。本人可加一百元左右作交換VCD咭。
交易地點：各火車站。
聯絡方法：7112 8633叫522

誠讓 SNK CD

誠讓SNK CD KOF 94'一隻，價200，另高價徵求天生殺人狂及艾活傳VCD (LD版)。
聯絡方法：2574 4931，阿為。
留電必覆



讓 3DO 遊戲機

讓3DO遊戲機連53遊戲碟、有盒、九成新，全新原手掣一個、一出四超任手掣轉換器一個、價$2200。另樂聲手提VCD、VP50、連卡拉OK一隻，九成新、小用、價$1500。
聯絡方法：7116 3377 CALL 3062



讓 3 DO

讓三洋牌3DO 一部、連火牛、AV線、原裝手掣一個和大手掣一個、連十五個遊戲價$1500。
聯絡方法：電7637 2937，阿源洽。

讀者戊：「很煩呀！我玩厭了，真不知如何處理。家裡又沒有位置安置，但我又想買多些新GAME，還是賤價賣掉吧。」

讀者丙：「不行！這太不負責任了，你怎可不替它想想，可能有人想收容它呢。」

讀者戊：「那麼我應怎麼辦？」

讀者丙：「你要找○○的抉擇！」

讀者戊：「……？」

讀者丙：「還是先找這裡吧……」

姓名：遊戲跳蚤市場

服務性質：給予讀者版位，刊登買賣遊戲主機或軟件之廣告，進行公平交易。

服務時間：二十四小時ON CALL(BY POST……)

要求服務方法：請留意專用表格

刊登規則

一．必須以本表格填寫（影印本亦可）

二．必須填寫真實資料

三．來信必須連同身份証副本乙份

四．一切未經遊戲機生產商受權之遊戲產品，一概不予受理（如磁碟機）

五．來信請寄：香港灣仔駱克道３３號中央廣場福利商業中心７樓；信封面請註明<遊戲跳蚤市場>

聲明

一．來信如不按規則指示將不會受理

二．本刊保留刊登信件的一切權力

三．讀者所有買賣糾紛，一概與本刊無關

遊戲跳蚤市場專用表格

姓名：　　　　身份証號碼：

聯絡電話：　　　　聯絡地址：

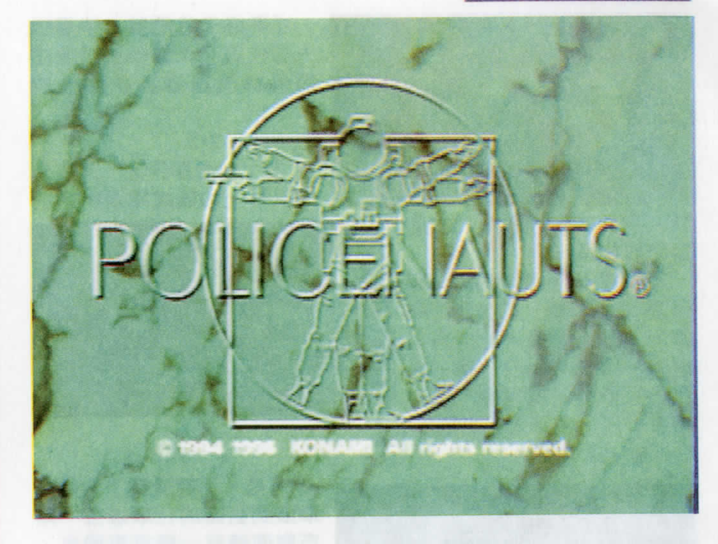
誠徵／讓（請刪去不適用者）

聯絡方法：



遊戲小說
POLICENAUTS

編譯：米奇



前文提要：

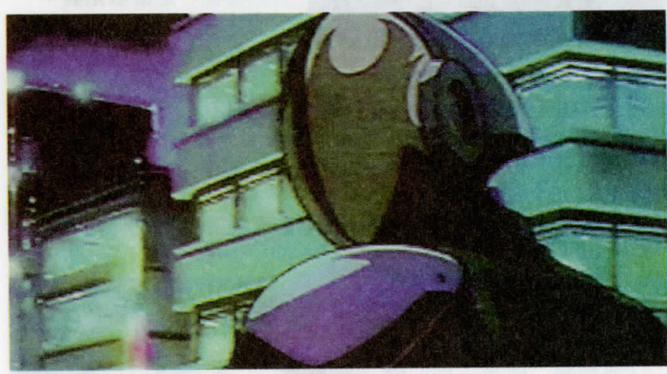
正當莊尼芬因為失去了有力的證據而煩惱之際，線人「NINE STARS」再次來電聯絡，他們於是趕赴AMM，打算抓住那個人，向他問明究竟。可是，當他們來到AMM時，看到的卻是石田淳被人砍下頭來的死相，莊尼芬和艾度更險些兒給敵人佈下的殺人蚊子陷阱所殺。由於莊尼芬的機警，二人才終於逃過大難，但又在AMM門外發現一個可疑人物……

CHAPTER 19 追擊

「喂！你在那裏幹甚麼啊？」

在我的叱喝下，伏在巡邏車底下的人急忙爬出來逃跑。

「那個男人……」



透過微暗的燈光，我看見的是一副熟悉的軀體——一身黑色的電單車套裝、臉上掛着一副金屬頭盔，那個人，我一生也不會忘記！



「就是他！他就是殺死羅莉的男人啊！」

那人騎上一部電單車，向着高速公路方向逃去。我們連忙乘上巡邏車，準備追趕這個可能是殺死石田淳的人。

艾度快速地檢查過巡邏車一遍。

「太好了，看來巡邏車還未給他造手腳。」

「今次不能讓他再逃脱的！我們快吧！！艾度！」

艾度立即發動引擎，警笛聲隨即響起，巡邏車立即以高速駛進公路，追趕着那男人的電單車。

「那架電單車所用的是這裏禁止入口的氣油引擎的，我不知道能否追得上的啊！」艾度一面留意着那電單車的影子，一面擺動着軚盤説。

「無論如何也不要跟丟啊！」

「你説甚麼啊！你以為説追上去就可以追得上的嗎？」

既然這樣，我只有掏出專為BEYOND環境而設計的無反動手槍上膛，準備把那部電單車打下來。

「莊尼芬，你別擊到平民啊！」

幸好現在已接近黎明，加上深夜運貨的貨車，電單車的速度受到限制，我們終於趕上去，跟那電單車保持一定距離。

「你這傢伙……，讓我給你一點顏色！」

我爬出車窗外，並打開手槍上的紅點照準器，開始瞄準那部電單車。



「莊尼芬，小心別掉下去啊！」

「艾度，再靠近一點吧！」

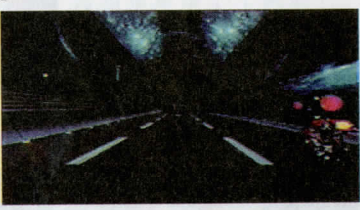
「不可能再快的了！你試試看吧！」

血色的紅點在高速公路上劃過，我向那部可惡的電單車開火，不過，對方也不是泛泛之輩，他不停擺動車子，避過我的子彈。

「莊尼芬！你認真點嘛！」

「閉嘴！你來給我試試看！」

這時一輛運油車在面前出現，艾度連忙擺動軚盤，才免致跟運油車相撞。



正當我重新探頭出車外狙擊電單車時，對方竟然向我們開火！

「哇！」

「可惡，你給我走着瞧！」

我也不甘示弱，瞄準對方射擊，警笛聲夾着槍聲，響遍了整段高速公路。

「莊尼芬，小心啊，要入隧道了！」

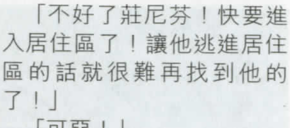
很快，隧道裏橙黃色的景象映入眼簾。由於隧道的狹窄環境，電單車的活動受到限制，這對我們更加有利。

我加緊狙擊對手，瞄準器的紅點清楚地落在那人身上，我可以肯定那一槍是擊中他的。可是，對方竟然沒有倒下來，電單車只是擺了擺便再次加速，衝出了隧道。

這情景跟我在舊洛杉磯城狙擊那個人時一模一樣。

「那傢伙是超人嗎？我明明射中他的啊！」

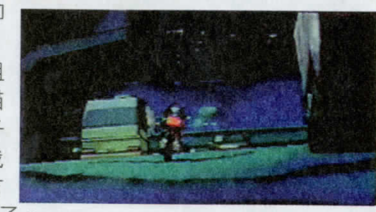




「不好了莊尼芬！快要進入居住區了！讓他逃進居住區的話就很難再找到他的了！」

「可惡！」

為了阻截那傢伙，艾度立即以車上的無線電跟BCP的狄夫和美莉露，叫他們立即趕來居住區增援。



我就嘗試盡最後的努力狙擊那部電單車，這次我不瞄準那人，而是瞄準他的車子射擊。終於，砰的一聲，我的子彈擊中了電單車，對方車身一滑，便連人帶車翻倒了。

「成功了！」

可是，那部滑倒了的電單車滾到對面的行車線去，剛巧對面線有一輛貨車駛來，貨車為了避開那部電單車而轉向這邊的行車線，向我們的巡邏車直衝過來。

「哇！」

「不好了！」



艾度為了閃避那部貨車，連忙扭動軚盤，巡邏車就這樣衝向路旁的消防喉頭，轟的一聲，車子便翻倒過來。

「哎……」

這個時候，騎電單車的那個傢伙也若無其事的站起來，他看見我們撞車的情景，便向着開始熱鬧起來的街道逃去。

我和艾度連忙爬出車廂外。

「可惡……艾度，你有沒有受傷？」



「哎……好痛……可惡，那傢伙在哪裏？」

「他丟下了電車車逃去了。艾度，你跑得動嗎？」

「唔，不要緊，我們快追吧！」



*　　*　　*

我們沿着那人逃去的街道走，就來到一座像是車站的建築物前。這時我才留意到，原來現在已是晨曦時分。

「這裏是線性鐵路的車站啊。那傢伙到底逃到哪裏去呢？」

「線性鐵路？」

「這是利用排斥性磁力浮動原理的高速智慧型BEYOND交通系統，時追可達500公里，覆蓋範圍遍及整個BEYOND。」

「那麼，就趁他登上列車之前，把他抓出來了。」

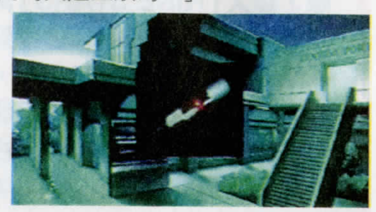
「我們細心在這一帶搜查一下吧。」

這附近有很多可供那個男人躲藏起來的地方，所以我們找尋時份外小心，以免被那個男人乘虛而入。

當我搜尋到路軌橋下的時候，我在那裏發現了一些白色的液體。

「艾度，你來看看這些白色的血，是傢伙的血啊！一直向車站那邊伸延過去哩。」

「讓我拿回去交給域陀老頭分析一下吧，這應該可以分析得到這是AP中哪個部隊、哪個人所用的人造血液的。」



艾度拿出一個採集證物用的吸管，吸了一點遺留在地上的人造血液來作化驗。

「那個傢伙一定躲藏在這裏某處的，而且，他大概也走不動了吧……」

這個時候，艾度有所發現。

「莊尼芬，是那傢伙啊！就在那支柱後面！」

那傢伙一發現自己的行踪敗露，便立即向我們開火，我當然立即躲藏起來，還不甘示弱，立即拔槍迎擊。在晨曦的照耀下，我可以清楚的看到那傢伙中了的槍，可是他竟然若無其事，衝上通往車站月台的樓梯，走進車站裏。



「那傢伙到底是甚麼人啊！無論怎樣射他也不會畏縮的？難道那傢伙有不死之身？」

「他大概是個吸毒者吧，我們快追上去吧！」

這個時候，一輛線性鐵路駛進月台來。

「莊尼芬，快點啊！線性鐵路駛來了！那傢伙準備這列車逃走啊！」

「艾度，跟美莉露他們聯絡，立即派車去前面兜截吧！」

「明白了！！」



艾度立即以手提無線電跟正在巡邏車上候命的美莉露等人聯絡。

「美莉露，狄夫，你們聽到嗎？」

「不用那麼大聲也聽得清清楚楚嘛，刑事長！」美莉露回應道。

「我們正在監視着的啊！」狄夫道。

「你們現在在哪裏？」

「在生活區的B區啊！」

「我們正在追踪犯人啊！疑犯正準備乘塔線性鐵路，就在中央港站啊。你們快到下一個車站準備吧。」

「明白了，我們5分之後就會抵達那裏。」

「拜托你們了！」

「交給我們吧！」

部署好一切之後，我們便進入車站月台去找尋那個人的踪跡。

「現在還可以追得上那傢伙的！」

「艾度，車票方面怎麼辦啊？」

「我的警章是對應『非接觸車票』系統的。」

「原來如此，那你經常乘霸王車了吧？」

「你緊貼着我走的話就可以通過入閘機的了。我們走吧！」

*　　*　　*

當我們上到月台，發現月台上已有很多乘客，有些是剛下車

的，而有些則是等待列車的上班一族。

「那傢伙到底躲藏在哪裏呢？」

「這個站只有一個閘口，所以他不是在月台便是在列車上。」

「這裏連他的血跡也沒有，怎樣找啊？」

我抓住就近一個穿西服的男人來問，但是他沒有留意到有穿黑色電單車裝束的男子跑進月台。於是我們只有沿着月台走，留意每一個人的動靜，希望有所發現。不過，這卻很花時間。

不多久……

「往自轉方向行駛的環狀線列車快將開出，乘客請從速上車……」列車出發的訊號響遍整個月台。

「不好了！列車快要開出了！」艾度大喊。

「那我們怎麼辦？上車嗎？」

「不行，我們還未能肯定那傢伙是否真的上了車。」



於是我們只有再次沿着月台多跑一遍，希望在列車開出之前確定那男人在哪裏。

就在這個時候，槍聲從一支柱後響起，那男人現身了！

我們也立即躲到柱後，我拔出手槍，準備迎擊。月台上的乘客聽到槍聲，都驚惶失措起來。

「大家快伏下來啊！」身為警察的艾度大喊。我和那個男人就隔着很多乘客之間進行危險的槍戰，我小心地射擊，希望不會傷及途人。經過一輪槍戰後，那男人衝上將開出的線性鐵路上。

「他登上線性鐵路了！我們快上車，快要關上門了！」

我依艾度所説立即登上最尾的一卡，列車也隨即開出，現在，那男人被困在車上了。

「那個可惡的傢伙到底在哪裏？」

車廂的地板上還留有那個人的所留下的白色的血跡，證明哪個人剛才曾經從這裏走過。



「血跡一直延續到後面那卡車哩。」

「看他留了這麼多血……我想傷勢一定不輕了。」

「還差一點點就可以追上他的了。」

艾度向車上的乘客表明身份，他們有些表現得很吃驚，但有些人就只顧着看書、聽耳筒機的，看來剛才的騷動他們一點都不知道。這種人真是死了也不知道為甚麼哩。

我們開始逐卡車搜尋。車上的乘客大都是上班族，他們當中有好些都是穿上深色西服的，一看便知道他們是德川的職員。這個殖民衛星上屬於德川旗下公司的人真多。我們向其中一個較年老的人查問。

「你可有見過一個穿電單車裝束的人從這裏走過？」

「他走了去後面那卡車啊。發生了甚麼啦？」

「開快車兼衝紅燈啊。」我説。

「超速駕駛？」

「還有乘霸王車啊。」

「還侮辱一名老人家哩。」艾度説。

「吓？」那個老文員給我們説得頭霧水。

「這個人所説的話跟那些血跡吻合哩。」我對艾度説。

「看來這個人的話可以相信哩。」

於是，我們便往下一卡車走去。

一進入隔鄰一卡車，就發覺那裏揚溢着一股難以形容的緊張感，沒有一個人敢正視我們，也沒有一個人在看書或聽耳筒機。看來這卡車有點古怪……

「好像有點古怪哩，他們太安靜了……」

「你看，血跡到了這裏便停了，而且還有給抹掉過的痕跡！要是那伙傢伙不會飛天遁地的話，他一定就在這一卡車中。」

車廂裏有六個乘客，最近我們的是一個穿西裝文員模樣的中年男人，他身旁坐着一個穿着電單車裝束的男人，不過，這個人身裁矮小，我印象中那個男人應該很高大的，而且，我想他也不會大膽到就這樣坐在那裏任由我們看見他吧，所以襲擊我們的不會是他。坐在對一排座位的，有一對互相緊靠着的男女，他們看來是一對情侶，女的好像很緊張。隔着一度車處有一個身穿大衣的男人正在倚門而站，再遠一點的座位處，是另一個文員模樣的男人。



艾度向車上的乘客表明身份，並向就近的一個文員查問。那個人雙手緊抓着皮包，看來相當緊張。

「你有沒有見過一個穿電單車裝束的人在這裏走過？」

「我、我不知道！我甚麼也不知道！這些事跟我無關的啊。」

看他這麼大反應，就知道這車廂裏一定曾發生個甚麼事情。

「怎麼啦？你好像很緊張哩。」我故意去嚇唬他。

「別理我吧！我不想被捲入事件裏啊！」

「莊尼芬，別這樣。」艾度制止我。「這裏有點古怪……他們可能正被那個男人要脅着。」

「你即是説，那個男人就在這車廂之內？」

「那個男人的頭盔到底到了哪裏呢？那麼大的東西可以藏到哪裏去？」

這個問題連我也答不出來。

我們向那對互相倚靠着的男女查問，可是他們除了叫我們救他之外，便甚麼也不肯説。

我又向倚着門而站，穿大衣的男人查問。

「喂，你可有見過一個穿着電單車裝束的男人在這裏走過？」

「我不知道啊，你是指那邊那個男人嗎？」那人指了指坐得最遠的那個男人。

不知是不是我的心理作用，這個男人的好像比起其他人要鎮定得多。

我們依那個穿大衣的人所言向那個坐得最遠的男人走去。我發覺那個男人好像有點古怪，他好像很冷似的全身在發抖。

「喂，你哪裏有事嗎？全身在發抖似的……」

「我的大衣被取走了……」

「你的大衣怎麼啦？」

「不……沒甚麼了。」

這個時候，我發現一個人瑟縮在相廂的一角，剛刀是因為他縮作一團，所以才沒有發現他。而那個人頭上戴着的，正是那個男人的金屬頭盔！

「莊尼芬，是那個頭盔啊！那個人就在那裏！」

「你別動！」我立即拔出手槍指着那人。

就在我準備開火的時候，那個顫抖的男人突然衝上前去掩護着那個戴頭盔的人，我這才發現，那個戴上頭盔的人，原來是個小孩子。

「等一等，別開槍啊！他是我的孩子啊！是那個騎電單車的男人把頭盔蓋在他那孩子頭上的！」

「甚麼？」

「那個男人就是那邊穿大衣的男人啊！」他指着倚在門邊的那個男人。

這個時候，那個穿大衣的男人突然衝出來，推倒那個兩父子，朝我們開火，我們連忙閃過一旁，隨即轉身向那男人開火。車廂中他乘客全都驚惶措，那個女子尖起來，情況非常混亂。

那個男人在車廂內狂掃了一輪後，便轉身衝向隔鄰的車廂。我可以肯定，那個男人是中了我兩三槍的。

「可惡，那傢伙簡直不是人！普通人這樣中槍的話早已歸西了！」

「快點吧！快到下個站了！」艾度催促道。

我們立即衝進隔鄰的車廂。不過，一副難以置信的光景擺在眼前，那個男人竟脅持一個女乘客做人質，而那個女乘客，竟然就是

古莉絲！

「古莉絲！？」

「莊尼芬！別開槍啊！救命啊！」古莉絲大喊

「莊尼芬，怎麼辦？」

這時，列車終於到達南花園站，但我們還是束手無策。

「不好了，莊尼芬，列車到站了。」

「救我啊！」古莉絲喊着。

「我會殺了你的。」那個男人重覆他在地球時留下的一句話。

車門打開，那男人隨即棄下古莉絲逃去。

我立即上前去看看古莉絲的情況。

「噢……多謝你們啊。」古莉絲看來沒有受傷，只是受驚過度而已。

「莊尼芬，我們快去追他！」

我本上立即衝出去追捕那個男人，可是古莉絲卻抓住我不肯放。

「等等！別留下我一個人啊，求求你們！」

我只有安慰着她：「古莉絲，放心吧，不會有事的了。」

「我好怕啊。」

「莊尼芬，再不追的話就會給他逃去的了。」

「艾度，你用無線電通知美莉露她們在前面阻截吧！」

「知道了！……美莉露，好聽到了嗎？那傢伙在南花園站下了車啊！」

「OK！我們已準備就緒了！」

「那是個身穿點色電單車裝束、個子高大的男子，一眼就可以認出的了！」

「那個疑犯就交給我門來收拾，沒問題吧？」

「那個人非常兇殘，你們要小心啊！……莊尼芬，我們走吧。」

「不要去啊，莊尼芬！」古莉絲還沒有鎮靜下來。

「車門快關上了，莊尼芬！」

「古莉絲，妳鎮作點吧，明白了嗎？」我安撫過古莉絲之後，便下車追趕那人去。

在月台上，乘客都為剛才的騷動而議論紛紛。地上就留有一條那個男人留下的白色的血路。



「可惡，他看來已下了大堂了。那個人的體力真是驚人。」

「艾度，你看見了嗎？那個人的眼睛……完全不會眨眼的。那雙眼，一定是那個人……」我的心中，已經猜到那個男人到底是誰。

這時，艾度的通信器響起來。

「啊，是美莉露她們的聯絡啊……這裏是艾度，怎麼啦？」

通信器傳來激烈的槍聲，看來那邊也很熱鬧。

「刑事長，我們已追到那疑犯了，就在站前的商店啊。」

「做得好，我們立即趕過來，你們別亂來啊！」

「可惡！那傢伙以路人作人質啊……噢，狄夫！……」那邊的形勢看來有變。

「美莉露，怎麼啦！？」

通信中斷了。

「那邊一定發生了甚麼事情，我們快趕去吧！」

當我們來到車站前的街道，只見狄夫倒在地上，美莉露就在他身旁。

「狄夫！」艾度衝上前去。

「刑事長，狄夫他……」

「到底是甚麼一回事啊！」



狄夫胸部中槍，大量出血，一看就知道是沒救的了。

「狄夫！」

「莊尼芬，刑事長……我中槍了……真無用啊……我那套盡量不殺人，只給對方最低限度傷害的原則……看來行不通了……」

「嗯……對那種傢伙來說，這是行不通的……」

「真的，難以置信……」

「那傢伙呢？」

「他脅持着人質進入了那間店，手上還有個爆彈啊！」美莉露說。

「莊尼芬，刑事長，那個男人就是『他』啊，那種射擊手法、那種動作……」

「就是他？」

「嗯……就是AP隊的維活……！」

「刑事長，救救狄夫吧！」美莉露說。不過，大家都知道，在已是返魂乏術的了。

「我好想到地球去啊……」狄夫說。「好想看一看地球啊……」

「狄夫……」

「美莉露、美莉露……妳在嗎？」

「我在這裏啊。」

「我有件事情早就想對妳說的了……我有一件比起漢堡包更加喜歡的東西……雖然一直沒有向人說出過……」

「是甚麼？」

「就是妳啊，美莉露……」

「……傻瓜。」

「我一直都很傾慕妳的啊……對好的那份氣味……」

「氣味？」

「妳身上發着一股泥土的氣息……哈哈……我終於說出來了……」狄夫的呼吸開始急速起來。「這樣，我便再沒有牽掛了……」

說吧，狄夫便離開了我們。

「狄夫！！」

當了那麼多年警探，我跟不少人生離死別，可是看見這一幕情景，心情也不禁激動起來。

「可惡！艾度，我們衝進店裏去吧！」

「好」

「一、二……三！」

「嘿！」



未完待續





野野村醫院的人們

TEXT：J.J



上回提要

在深夜的院長室裏，發生了一件意想不到的事情。美保她受到亞希子威脅，想迫她拍下一些裸體照片，對於亞希子這種行為看不過眼的我於是便出手制止。雖然我是救了美保，但亞希子她看來相當生氣……到底事情發展下去會怎樣呢？

SECTION 9
大少爺偵探西條

男聲：「這傢伙嗎。」

女聲：「唔，對了。」

男聲：「的確是一副蠢相。」

我聲到一些説話聲。

男聲：「喂，海原……起身呀。」

琢磨呂：（……）

男聲：「你聽不懂我叫你起身嗎。」

琢磨呂：（唔……已經是早上了嗎？）

床邊站了一個我不認識的男子。在我的字典裏面，是沒有被男人叫起身這句説話的。」

男：「嘿，我是……」

琢磨呂：「想叫醒我的話，就叫一個年輕貌美的女性來。」

我再次閉上眼抱頭大睡。

男：「這、這是甚麼傢伙呀。」

女聲：「主任，如我所説的吧？」

男：「沒有辦法了，由妳來叫醒吧……這傢伙似乎由年輕女性叫他便會起身的。」

女聲：「我明白了，主任。」

琢磨呂：（嘿，有女人的話最初就不要收起來吧。）

女聲：「海原先生，請你起身吧。」

我躲在被窩裏面回答她。

琢磨呂：「妳要説『你起身吧』……那麼我便會起身了。」

女聲：「主、主任。」

男：「説吧，如果不讓這傻瓜起身的話便説不下去的了。」

女聲：「你、你……起身吧。」

琢磨呂：「不行，魅力不足呀。」

啪！！

我感覺到被人重重的拍了一吓。

琢磨呂：「這、這樣不痛的嗎……呃？」

涼子：「哼，要你起身的話看來這是最有效的。」

涼子邊説着邊將手上拿着的手袋伸到我面前。

琢磨呂：「嘿，為何你會在這裏的？」

我輪流觀察着眼前的兩人，對於我這個天才偵探來説，是不會有不明白的事情的。

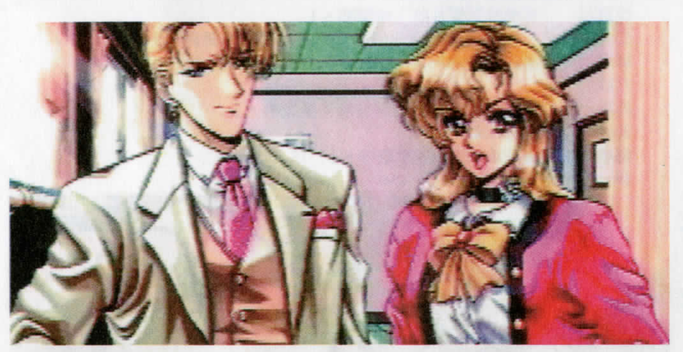
琢磨呂：「哈哈，我明白了……你們兩人一起來向我認錯的嗎。」

雖是剛剛起身，但我的推理仍是一樣清醒。這兩人是為了向我的腳骨折的事而來認錯的。

涼子：「哪一個來認錯呀！？」

當我和女性説話時，盡可能是希望她們可以笑容滿面的。不過涼子就和我的期待相反，憤怒得血管也浮現出來了。

男：「真是一如傳聞的男子。」



在她旁邊的男子以輕視的視線望向我。老實説，我是不能忍受這種視線的。

琢磨呂：「主任，我的傳聞是怎樣的傳聞呢？」

男：「你沒有理由叫我做主任的。」

琢磨呂：「既然你的名字是叫主任，我叫你做主任又有何不妥。」

男：「我的名字不是主任！！是西條呀！！」

琢磨呂：「啊，原來是姓主任名叫西條……『主任西條』嗎，不錯的名字。」

西條：「我是姓西條，名叫貴文呀！！」

琢磨呂：「『西條貴文』嗎？……很奇怪的名字哩。」

西條：「你、你説有甚麼奇怪了！？」

涼子：「主任，不可以和他交手的……因為這是這個人的手段來的。」

西條：「總、總之你就不可以叫我做主任了。」

涼子：「不過，你不是主任來的嗎。」

西條：「我是西條。」

我看這兩人的表演看了一會之後亦開始有點厭了，於是便起床走向走廊。

琢磨呂：（哼，一朝早就已經心情不佳……去洗個面吧。）

西條：「喂！！你去邊呀！！我還未説完的！！」

西條這個人自己似乎異常興奮。

琢磨呂：「有話就快説。」

涼子：「西條，由我來説吧。」

西條：「不要直叫我的名字！！」

涼子：「你叫做西條，我不是應該叫你做西條嗎。」

西條：「叫主任便可以了！！」

涼子：「那麼主任，由我來説吧。」

西條：「吓吓……唉，隨便妳吧。」

涼子望着我，開始裝模作樣地説起話來。我觀察着她的相貌，覺得粉紅色的外套應該由一些不太好勝的女性來穿的，總之就是和她不大相襯了。

涼子：「請你收手吧。」

琢磨呂：「這樣嗎？」

我將自己的拳頭在她的面前收起來。但在我收到一半時，就已經見到涼子那張不能再用憤怒來形容的面孔。

涼子：「我是叫你對院長夫人委托你的工作收手呀！」

琢磨呂：「關於這條事，我昨天應該已經説過的了。」

涼子：「在你收手之前，不論多少次我也會説下去的！」

琢磨呂：「你沒有理由説這種事的。」

涼子：「總之，你在擾亂的話就一定不會有好事情發生的！！」

琢磨呂：「這對我來説也是一樣的，不要妨礙我的調查吧。」

涼子：「護士們會採取那種不合作的態度，也肯定因為你所致的！！」

琢磨呂：「哼……看來妳還未明白護士們不合作的理由。」

涼子：「甚、甚麼呀……難道你説自己明白嗎？」

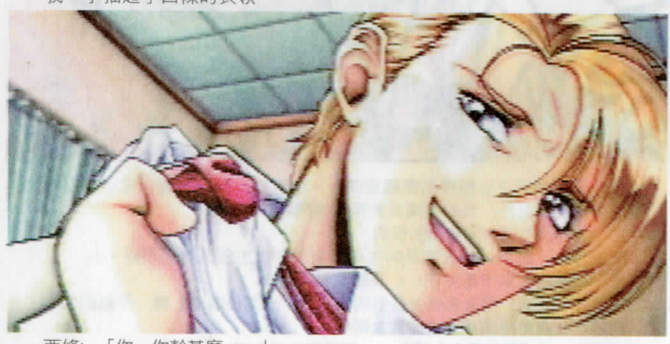
琢磨呂：「哼，當然了。」



涼子：「總、總之就請你收手吧！！」
女人看來是種一旦不合自己意思就想用說話敷衍過去的生物。
琢磨呂：「我拒絕，我並不是那種會將受委托的工作在途中放棄的男人。」
西條：「好了，你等等。」
西條突然打斷了我們的對話。
西條：「當然，我並不是說叫你就此收手的……你想要多少？」
琢磨呂：「這是甚麼意思了？」
西條：「你也不是連這句話也聽不懂的小孩吧……好了，我是在問你想要多少錢呀。」
琢磨呂：「你很有錢的嗎？」
西條：「嘿嘿，我爸爸是偵探社的局長。」
琢磨呂：「是嗎，那麼……」

● 說希望要1億日圓作為小費。（お小遣いとして、一億円ほど包んで欲しいと言う）

琢磨呂：「那樣的話，希望你給我一億日圓作為小費。」
西條：「一、一億日圓！？」
琢磨呂：「對了，是一億日圓。」
西條：「如此過份的金額我沒有可能支付給你吧。」
琢磨呂：「那麼要多少才好呢？」
西條：「最多也是100萬日圓吧。」
琢磨呂：「那麼我就暫且收下這個吧。」
西條：「哼，真是鼠輩一樣的偵探……有錢付給你便肯收手。」
琢磨呂：「誰說收手的？……我所收的只是小費吧。」
西條：「呃？」
琢磨呂：「你可以放心，我也總會說句多謝的。」
西條：「不要開玩笑了！！」
琢磨呂：「這句話應該由我來說的。」
我一手抽起了西條的衣領……



西條：「你、你幹甚麼……」
琢磨呂：「大少爺……不要看輕我啊。」
西條：「放、放手呀。」
琢磨呂：「我對偵探這種職業引以自豪……亦知道有些東西是用錢買不到的。」
涼子：「……」
西條：「像、像你這樣的傢伙……」
琢磨呂：「在我面前消失吧，我心情不好。」
西條：「我、我會告訴給爸爸知的！！……涼子，走了！！」
涼子：「是、是的。」
涼子看了我一眼，然後便跟着西條離開了病房。
啪啪啪。
讓治：「喂，你好有型呀。」
琢磨呂：「睡吧。」
讓治：「我剛剛才起身吧。」
我有一種今天整天也會是這樣的感覺。繼那個穿西裝的大少爺偵探後，又輪到滿頭天拿水味的崩頭傢伙。
琢磨呂：（嘿、怎辦好啊……）

● 去洗手間散散心吧（トイレにでも行って、気分転換をする）

讓治：「喂、喂……你去哪裏啊。」
我想沒有必要連去洗手間也說出來吧，於是我沒有回答他，沿着床邊爬了出走廊。不過，一來到走廊，我便遇上了美保。
美保：「呃……」
她一看到我便面紅耳赤地很快的走掉了。
琢磨呂：（……）
我轉身觀察着美保的背影。從護士帽邊可以偷看到她連耳朵也紅透了。
琢磨呂：（嘿，我想她大概是喝過酒吧。）
我自己替她作了這個理由後，繼續為了散心而走向洗手間。走廊內依舊是充滿着消毒藥水的氣味，對於剛起身的我來說始終也是相當的刺激。
琢磨呂：（嘿……）
就在我去完洗手間、回到病房的時候，在我的病旁前面停了一部堆滿了餐盤的硬鋁製手推車。
千里：「呃……」



她一看見我便整個人也呆了的站着不動。
千里：「我是……拿早餐來的。」
我仍然是甚麼也沒有說。
千里：「呃……怎麼了？」
千里她笑也不笑，以純工作性的語氣問我。
琢磨呂：「妳來得剛好……我有些事情是想問妳的。」
千里：「……」
千里一直瞪着我的眼睛。我一邊很感興趣地觀察着那表情，一邊開始了對她的質問。
琢磨呂：（那麼，首先問她的事情是……）

● 質問關於院長的死。（院長の死について質問する）

我向千里質問了關於院長之死的事情。
琢磨呂：「妳覺得……院長會否是自殺的呢？」
千里：「不知道。」
琢磨呂：「那麼，妳覺得院長會否有被謀殺的可能呢？」
千里：「我因為在這醫院工作了還不算是很長的時間……所以我不知道。」
琢磨呂：「妳有看過院長的屍體嗎？」
千里：「不，沒有看過。」
琢磨呂：（嘿……這樣下去只是得過問字的。）
於是我問了她其他事情。

● 質問關於野野村醫院的事。（野々村病院について質問する）

琢磨呂：「這間醫院似乎是有很多不好的傳聞的……」
千里：「是嗎？」
琢磨呂：「妳反問我是想怎樣了。」
千里：「因為我甚麼也不知道的。」
琢磨呂：「會比我知得較多吧。」
千里：「不，我想我是不知道的。」
琢磨呂：「……」
就是再問她關於這間醫院的事也好，我也不覺得可以從她那裏得到情報的。
琢磨呂：（嘿，問她其他事情吧……）

● 質問關於千里的不在場証據。（千里のアリバイについて質問する）

琢磨呂：「不理自殺也好謀殺也好，在院長死掉的當晚……妳在哪裏幹着甚麼呢？」
千里：「因為我當晚是夜班……所以是在護士中心的。」
琢磨呂：「有否和誰在一起的呢？」
千里：「是的，我是和美保小姐一起的。」
琢磨呂：（唔……美保亦說過同樣的事哩。）
假如這兩名護士沒有說謊的話，看來在院長死掉當晚，千里和美保真的是當夜班的。
琢磨呂：「順便一問……妳是和家人一起住的嗎？」
千里：「是的。」
琢磨呂：「嘩、不是一個人住的嗎？」
千里：「不是的啊……」
千里的表情變得愈來愈不可思議了。
琢磨呂：「那麼假如，我是舉例的，若是我打電話到妳家的話，妳老頭會在嗎？」
千里：「老頭有時也會在的。」
琢磨呂：「露、露頭嗎！？」
千里：「是、是的……當我在家時有時是會在的。」
琢磨呂：「只會當妳在家時才在的嗎？」
千里：「是、是的。」
琢磨呂：「真是奇怪的露頭哩。」
千里：「我認為是很普通吧。」
琢磨呂：「那為何現在又不露頭呢？」

千里：「現在不老頭……我老頭不在這裏的。」
琢磨呂：「妳講大話，不是就在那裏的嗎。」
千里：「吓？」
愈說愈離題了。總之，當院長死掉的當晚，她似乎是和美保一起在護士中心的，所以我亦不再問關於不在場証據的事，改問其他事情。

● 質問關於輪椅少女的事。（車椅子の少女について質問する）

琢磨呂：「在和我同一棟大樓中，應該是有一位座輪椅的少女的……名字我記得應該是叫桃子的。」
千里：「桃子她怎麼了嗎？」
琢磨呂：「她是個怎樣的孩子來的呢？」
千里：「那孩子和院長的死有甚麼關係的嗎？」
琢磨呂：「並非這樣，只是我很在意她的表情吧。」
聽到和院長的死無關後，千里露出稍為放心的表情。
千里：「那孩子以前是個相當開朗的孩子來的……但最近就是我和她說話亦不肯答我了。」
琢磨呂：「……」
千里：「她的傷應該已經是治好了的……但為何沒有辦法站起來呢。」
千里很認真地想着。看見她那擔心的表情，我感到她絕對是一個心地善良的護士來的。
琢磨呂：（說起來……梨惠和美保亦說過同樣的事情。）
於是我又改問她其他事情。

● 讓她看VIRGIN SLIM吉包。（バージン・スリムの箱を見せる）

琢磨呂：「妳對這個吉包……有印象嗎？」
千里：「是個香煙吉包哩。」
琢磨呂：「我不是問妳這種事情，我是問妳知否有抽這種牌子香煙的人。」
千里的一雙大眼睛焦急地四處張望。
千里：「不……我不知道。」
琢磨呂：「妳真是不知道的嗎？」
千里：「是的，我不知道。」
琢磨呂：「那麼，對這字條有否印象呢？」
我將那寫着「3月21日夜，10時50分到屋頂的事」的字條拿給她看。
千里：「不、不……我不知道。」
琢磨呂：「……」
千里：「呃、對不起……我還要將早餐派給其他患者的。」
琢磨呂：「等一等，最後我有一件事想問的……妳認識『日野章介』這個人嗎？」
千里：「『日野章介』……不，我不認識。」
琢磨呂：「他應該是這間醫院的醫生吧。」
千里：「我因為工作的資歷尚淺……」
琢磨呂：「是嗎。」
千里：「對不起，我要走的了……」
千里從我的身邊離開了。
琢磨呂：（嘿……算吧。）
我深深吸了一口消毒藥水的氣味，回到了病房。
讓治：「喂……你剛才是在走廊裏和千里說話的嗎？」
琢磨呂：「嘿、雖然樣衰但耳朵倒算靈敏。」
讓治：「你和她說過甚麼了？」
讓治看來相當在意。
琢磨呂：「其實，我是在向千里解釋讓治是一個如何體貼的……好男子。」
讓治：「真、真的嗎！？」
琢磨呂：「當然了，我是不會講大話的。」
讓治：「是、是嗎……那麼，她怎樣說了？」
琢磨呂：「看來是因為太高興，所以紅着臉走掉了。」
讓治：「紅着臉？……是、是嗎，嘻嘻嘻。」
琢磨呂：「不要笑得那麼可怕吧。」
讓治一邊可怕地笑着，一邊拿出千里送來的早餐。
讓治：「她、她……會是喜歡我嗎？」
嘿、真是幸福的傢伙。
我在床上將早餐擦得乾乾淨淨後，將那盤子交了給讓治。仍是滿口食物的讓治一言不語地將盤子收下了。
讓治：「唔……為何我會像個跟班一樣的。」
我根本一開始就是這樣想的，現在還有甚麼話好說呢。
讓治：「不過算了吧……因為你是一個好人哩。」
我沒有回應讓治所說的話，認真地想着跟着應該幹甚麼。對了，繼續在床上是沒有可能進行搜查的。

SECTION 10
座枱月曆上的記號

琢磨呂：（好，接下來便要看我這位天才偵探的實力了……首先應該幹甚麼呢？）

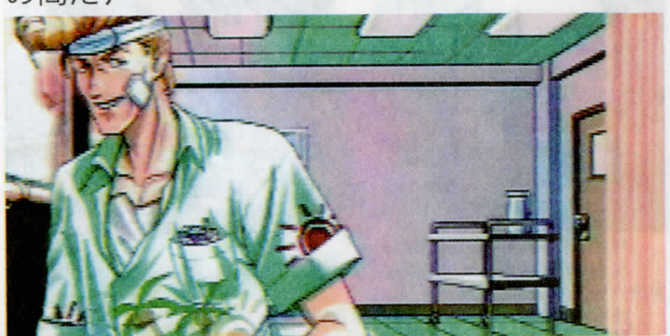
● 先致電勉造確認警察方面的情報。（勉造に電話をして警察の情報を確認するのが先だ）

於是我便打算從皮袋之中從出那「私家偵探御用七道具套裝」以及那束鎖匙……
琢磨呂：（呃？？）
皮袋中雖然是有「私家偵探御用七道具套裝」，但就見不到亞希子交給我的那束鎖匙。
琢磨呂：（奇怪了，我應該是放了在皮袋之中的。）
我找遍了整個皮袋，但那束鎖匙就是失蹤了。
琢磨呂：（被人拿走了吧……不過是為了甚麼原因呢？）
我這個天才偵探，即使在這種場合亦絕對不會失去冷靜。
琢磨呂：（昨天傍晚我是回到病房將鎖匙放進皮袋中的。假如是有人將鎖匙拿了出來的話……）

● 是在和梨惠談話之後，直到睡着被梨惠叫醒期間。（梨恵と話した後、寝てから梨恵に起こされる間）

● 與梨惠離開病房，直到再回來期間。（梨恵と病室を出て、再び戻ってくるまでの間）

● 還有從回到病房直到被西條他們叫醒的期間。（そして病室に戻ってから西条達に起こされるの間だ）



琢磨呂：（假如是有人將鎖匙拿走了的話，便會是從我睡着到被梨惠叫醒的期間，以及和梨惠一起離開病房到再回來這裏的期間，還有從回到病房直至被西條他們叫醒為止的幾段時間了……總之，可以被人奪去鎖匙的時間是多得很的。）
讓治：「你、你怎麼了……面色很難看哩。」
琢磨呂：（……）
對了，讓治說不定會知道甚麼的。最少讓治在這房間的時間應該是比我多的。
琢磨呂：「昨晚……除了我們之外有沒有人入過這病房呢？」
讓治：「呃？」
我向讓治說明了剛才所推理出來的數個時間。他想了一會，終於想到了一些事情。
讓治：「不過，那個會是夢境來吧。」
琢磨呂：「不要理那麼多，快點說出來吧。」
讓治：「其實我因為肚餓而睡不着……在你睡着之後，我亦一直是清醒的。」
琢磨呂：「……」
讓治：「當我在床上轉身時張開了雙眼……房門竟然無聲無息地打開了。」
琢磨呂：「有誰走了進來嗎？」
讓治：「不，房門就只是一直開着而有人在偷看……我當時真是嚇了一跳的。」
琢磨呂：「呵呵……怎麼了？」
讓治：「偷看的傢伙極為可怕……牙齒露了出來，就像在恐怖電影裏出現的矮子一樣。」
琢磨呂：（是榮作……嗎？）
若是讓治的說話被偷聽器捕捉到的話，榮作聽到這番話的時候會是怎樣的表情呢。我有一種希望自己可以身處現場的感覺。
讓治：「那傢伙一直在瞪着你……當時我打從心底裏希望那傢伙不要望向我哩。」
琢磨呂：「那麼，那傢伙有進入這房間嗎？」
讓治：「沒有，他就那樣沒有進房而將門關上了。」
琢磨呂：「那大概是幾點的事？」
讓治：「我因為睡不着而經常看錶……我想大概是午夜12時左右吧。」
琢磨呂：（午夜12時的話，即是被梨惠叫醒之前吧。）
在我的腦海中，想起了昨日在院長室所發生的事。
琢磨呂：（嘿，是來確定我是否已經睡着了嗎？……想到之後發生的事，亦不可能不這樣想了。）
讓治：「假如是發夢的話，我就不希望再次看到啊。」
讓治的身子亦震了一震。
琢磨呂：「那麼讓治……你知道梨惠來過的事嗎？」
讓治：「梨惠她來過嗎？」



原來如此，看來讓治之後便睡着了。不過這樣的話，在被梨惠叫醒之前被奪去鎖匙的可能性便很低了。

讓治：「喂喂，梨惠她來過嗎？」

琢磨呂：「話已經説完了，睡吧。」

讓治：「喂，我已經説過是剛剛才起身的了。」

我做出一個打發讓治的手勢，然後便一直望着那個沉悶的天花。

琢磨呂：（唉……雖然是沒有了鎖匙，但總算有事發生了吧。）

的確，問題並非是失去了鎖匙，而是哪一個人為了甚麼原因而奪去了鎖匙。

琢磨呂：（會是為了妨礙我的搜查嗎……還是為了其他目的嗎？）

就是繼續待在床上也好，亦沒有理由會找到答案的。我不有所行動的話，一切事實都只會隱藏起來的。

琢磨呂：（現在不是發呆的時候哩……）

於是我開始去想應該幹甚麼了。

● 先致電勉造確認警察方面的情報。（勉造に電話をして警察の情報を確認するのが先だ）

於是我就留下仍在傻笑的讓治在病房而來到走廊。深深吸了一口消毒藥水的氣味後，我為了和勉造取得聯絡而步向大堂。

呯嘭！！

穿水手服的少女：「喂，很危險的吧！！」

當我走出走廊的時候，一名穿水手服的少女向我撞了過來。我用枴杖拼命支撐着那快要跌倒的身體。



琢磨呂：「那句話應該是我説的。」

那少女聽到我的話後，以很生氣的表情瞪了我一眼，但很快便改以很慌張的表情向我滔滔不絕地説話。

穿水手服的少女：「現、現在不是和阿叔你説話的場合呀！」

琢磨呂：「發生甚麼事了嗎？」

穿水手服的少女：「桃子她發生了不得了的事呀！！」

琢磨呂：「桃子……是輪椅少女哩。」

穿水手服的少女：「為、為何你會知道的？」

琢磨呂：「我認識很多年輕女性的。」

穿水手服的少女：「你既然認識桃子的話便去救她吧！！」

琢磨呂：「所以我便問妳發生了甚麼事吧？」

穿水手服的少女：「當我在病房和她閒談時，桃子她突然倒下了啊！！」

琢磨呂：「跌倒了？」

穿水手服的少女：「桃子她……假如死了的話怎辦啊。」

琢磨呂：「唔……」

● 與穿水手服的少女一起去桃子的病房。（セーラー服の少女共に、桃子の病室に行く）

琢磨呂：「好，我去桃子的病房吧。」

穿水手服的少女：「呃？」

琢磨呂：「妳幹甚麼了，快點帶我去吧。」

穿水手服的少女：「唔、嗯。」

我跟在那少女的背後，進入了桃子的病房。桃子的病房是在我的病房旁邊的第三個房間。

穿水手服的少女：「桃子，妳沒有事嗎！？」

就如水手服的少女所説的，桃子就倒下了在病房的地板上。從這情況看來，



她應該是從輪椅上向前跌倒的。

琢磨呂：（哼，看來是單人房哩。）

在這個比我的病房稍細的房間裏，就只放着一張病床，而且更放了在我病房裏所沒有的雪櫃及電視。在電視之上放了一隻很大的熊人布公仔，和我那間甚麼也沒有的病房相比，感覺上有很大的分別。

琢磨呂：「穿水手服的少女啊，幫我收起輪椅吧，我要將她搬到床上。」

穿水手服的少女：「可否不再說那個穿水手服的少女呀？」

琢磨呂：「那麼應該叫甚麼了。」

穿水手服的少女：「我有加奈這個可愛的名字的。」

加奈鼓起了她那個粉紅色的面頰。

琢磨呂：「那麼、『加害』，幫我收起輪椅吧。」

加奈：「是加奈呀！！」

雖然加奈是這樣説，但她仍是將輪椅收了起來。我放下了枴杖，抱起跌倒在地上的桃子，讓她可以睡在床上。

琢磨呂：（哎呀。）

當我一在右腳用力，便馬上傳來了一陣激痛。

加奈：「沒、沒有事嗎？」

或許是注意到我那個表情吧，加奈她很擔心地望着我。

琢磨呂：「妳那樣想的話不如由妳來抱了。」

加奈：「我做不到吧。」

琢磨呂：「這個我也明白……所以我才要這樣抱吧。」

擁有通透而雪白肌膚的桃子，面色顯得非常蒼白，而且間中更很痛苦地喘着氣。

琢磨呂：（嘿，不是普通的貧血嗎？）



加奈：「喂、喂……」

琢磨呂：「我還以為是普通的貧血，但看來還是叫護士來較好。」

加奈：「唔，我明白了。」

琢磨呂：「將她枕邊的救命鐘……」

不過加奈卻在我還未説完之前便跑出了病房，我估她大概是直接去護士中心吧。

琢磨呂：（嘿，這女孩真是性急。）

而我就一直看着面色蒼白而顯得很痛苦的桃子。

桃子：「唔……不、不要。」

她是遇上甚麼惡夢嗎？桃子無意識地將手伸向天空，就像想捉住甚麼東西的樣子。於是我捉住她那隻雪白的小手，而她那本來發震的手指則似乎顯得很安心地反握着我的手。

琢磨呂：（嘿……我最怕這種事的了。）

話雖是這樣説，但我亦未致於會揮甩她的手的。我一邊握着她的手，一邊仔細地觀察她的病房。這時，我看見了一個放在枕邊的座枱月曆。

琢磨呂：（……）

在那座枱月曆裏，四處都有一些×記號，其中令我視線停了下來的，是因為在3月21日亦有那×的記號，而且那記號在21日之後就一個也沒有了。

琢磨呂：（3月21日，是院長死掉的日子哩……）

於是我拿了那個座枱月曆來看。比較了2月和1月後，我發現那×記號大概每星期便有一個。

琢磨呂：（唔……）

就在我腦袋裏的電腦正要開始活動時，桃子將我握着她的手揮甩，痛苦地按着自己的胸口。

桃子：「很痛苦呀……救、救我呀王子。」

琢磨呂：（王子……這是個怎樣的惡夢呢？）

護士似乎還未來到，於是我拿開了桃子放在胸口的手腕，將她胸口的鈕扣解開了。

琢磨呂：（貧血的時候，最重要是讓身體輕鬆一些……沒、沒有穿內衣的嗎？）

吃驚的我一直望着那雪白的身體。雖然我是喜歡大的，但這種身裁亦有着另一種樂趣。

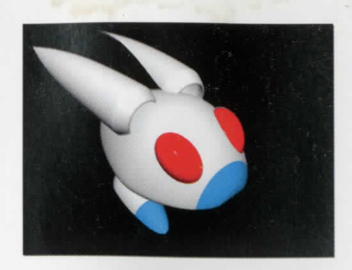
加奈：「嘩！！」

美保：「喂、喂！！你在幹甚麼了！！」

琢磨呂：「我在照料病人囉。」

突然從背後傳來的聲音令我嚇了一跳，但我馬上便以冷靜的聲音回答了她。

下期續……



重賞之下 必有勇夫



《遊戲誌》線人計劃

我哋相信，香港有好多GAME壇有識之士，佢哋收料收得好快，GAME壇發生咗乜嘢事佢哋都比人知得早。

有好料無謂收埋佢，《遊戲誌》嘅「STREET FAXER」、「街頭GAME霸王」同「秘技工場」都歡迎你提供好料，當然唔會少你嘅線人費啦！

GAME料分級制

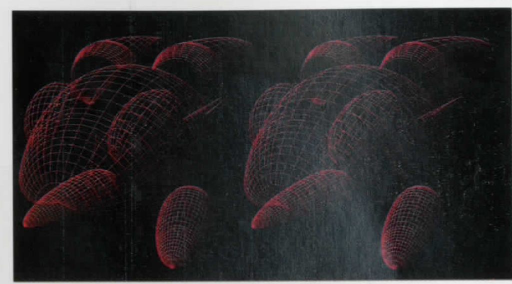
一級猛料……………………………… $200

二級勁料……………………………… $100

三級好料……………………………… $ 50

四級碎料……………… 留番你自己慢慢駛





報料熱線：

2380 2223

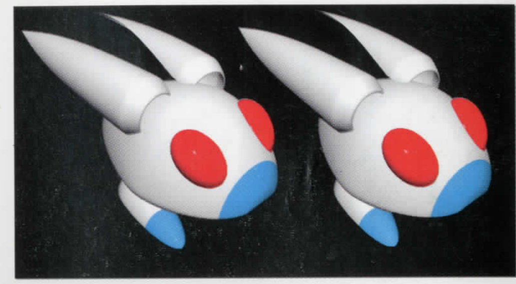
報料FAX線：

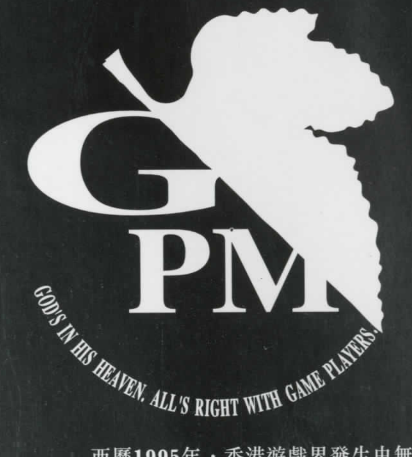
2507 5175

報料EMAIL線：

cineaste@glink.net.hk

本刊保留選取來稿及評定稿件等級的權利





EPISODE Z

第八之適格者

EIGHTH CHILDREN

西曆1995年，香港遊戲界發生史無前例的大災難，多款次世代機湧現。這次災難引發了都市規模經濟的澎脹，激發內戰及民族紛爭，一半以上年青人頓時淪為機迷。人們把這次災難稱之為「SECOND IMPACT」。

為了應付這次災難所帶來的影響，超常理國際有限集合體「GPM」成立。

GPM花了2年時間、耗用了超家庭預算規模的經費，開發對遊戲迷泛用型攻略雙周刊物《遊戲誌》，並透過秘密組織，挑選18歲以上的適格者作為編輯，捱更抵夜、通宵達旦，以饗機迷。

如今，GPM正找尋第八適格者，凡有志投身本組織，獻上無限創意、攻略心得者均有被取錄機會，應選者需對電視遊戲行業有一定程度了解，具備一定程度閱讀日本語文之能力，中文程度良好，與市場同調率正常。有意者請撰寫一份約800字有關任何一隻最近推出遊戲的玩法介紹，連同個人履歷，寄「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓 GPM組織」收。經初步考核後，本組織將個別聯絡各應選者進行同調測試。

《遊戲誌》次世代年鑑

1996年版

●SATURN、PLAYSTATION完全資料收錄●

●內部構造剖析●

●次世代大小事回顧●

●全秘技、全出招●



164頁全彩色重量級製作

每本港幣48元正

8月中旬發售預定

《遊戲誌》創造經典